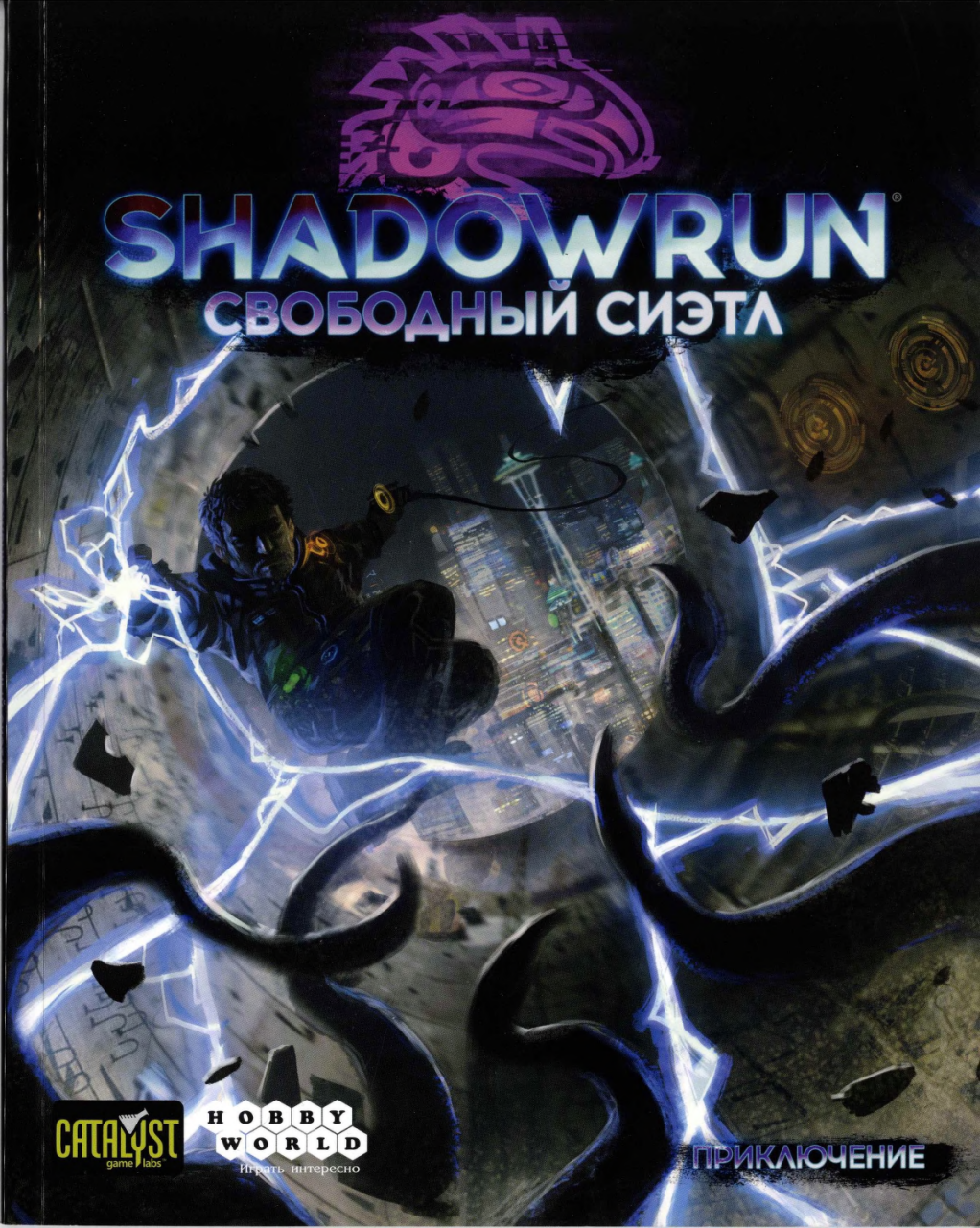

SHADOWRUN®
СВОБОДНЫЙ СИЭТЛ
CATALYST game labs
HOBBY WORLD
Играть интересно
ПРИКЛЮЧЕНИЕ

СВОБОДНЫЙ СИЭТЛ

CATALYST game labs

HOBBY WORLD
Играть интересно

ISBN 978-5-907170-72-8

УДК 794.02
ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «18+».

Серия «Настольная книга».
Подписано в печать 07.10.2021.
Печать офсетная. Формат 62x47/8. Объём 9 усл. п. л.
Тираж 1000 экз. Заказ № 212533.
Отпечатано в «Юнион Принт»,
603022, г. Нижний Новгород, Окский съезд, д. 2к1

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. hobbyworld.ru

Ш36 Шедоуран: Шестой мир. Свободный Сиэтл / Джейсон М. Харди; пер. с англ. А. Гагинского. — М.: Мир Хобби, 2021. — 58 с.: ил.

«Свободный Сиэтл» — приключение для настольной ролевой игры ***«Shadowrun: Шестой мир»***, позволяющее погрузиться в эту редакцию и понять, как работают её правила.

В Сиэтл прибывает ряд важных шишек; кто-то хочет уберечь их от опасности, а кто-то мечтает прикончить их. Для бегущих в тени это означает множество возможностей подзаработать, и ещё больше возможностей попасть врагам на мушку. Героям придётся ориентироваться в ситуации, которая всё больше запутывается с каждым днём, иметь дело с продажными политиками, жестокими бандитами, коварными шпионами и соперниками, которые стремятся им помешать.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик проекта: Джейсон М. Харди
Художественный текст: Джефф Халкет, Джейсон М. Харди
Дополнительные материалы: О. К. Пресли, Скотт Шлец, Р. Дж. Томас, Малик Томс, Томас Уиллоуби, Расселл Циммерман
Редактирование: Рейчел Меррилл
Иллюстрация на обложке: Бенджамин Гилетти
Иллюстрации: Дэвид Лекоссу, Дэн Массо, Виктор Морено, Сет Ратледж
Вёрстка и дизайн: Мэтт Хеердт
Арт-директор: Брент Эванс
Разработчик серии Shadowrun: Джейсон М. Харди

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая
Ответственный редактор: Владимир Сергеев
Дополнительная вычитка: Анна Ахатова
Переводчик: Александр Гагинский
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Денис Недыпич
Корректор: Ольга Криворучко
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Директор издательского департамента: Александр Киселев

Издательство **ООО «Мир Хобби»**
Почтовый адрес: 105005 Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru

© 2019–2021 The Topps Company, Inc. Все права защищены. Shadowrun и Matrix — зарегистрированные торговые марки и/или торговые марки The Topps Company, Inc. в США и/или других странах. Никакая часть этого произведения не может быть воспроизведена, сохранена в общедоступном хранилище или передана в любой форме или любыми средствами без предварительного письменного разрешения Правообладателя, а также не может распространяться в какой-либо иной форме, кроме той, в которой изначально опубликовано. Catalyst Game Labs и логотип Catalyst Game Labs — торговые марки InMediaRes Productions, LLC. Впервые отпечатано Catalyst Game Labs, импринтом InMediaRes Productions, LLC 7108 S Pheasant Ridge Dr Spokane, WA 99224.

СОДЕРЖАНИЕ

ЦЕНА ВЕДЕНИЯ БИЗНЕСА.....4

СИЭТЛ НА ГРАНИ 8

Напряжённые времена 8
Общая картина 9
Облик города.....10
Культура.....12
Метроплекс в наши дни.....13
Соперники в Сиэтле.....15
Части целого 16
Центр.....16
Белвью.....17
Такома.....18
Эверетт.....18
Рентон.....18
Оберн.....19
Снохомиш.....19
Форт-Льюис.....20
Редмонд.....21
Пьюаллуп.....22
Остров Совета.....23
Утремер.....24
Андеграунд.....24

ПРИКЛЮЧЕНИЕ.....26

ВВЕДЕНИЕ.....26

На кону — будущее Сиэтла ... 26
Подготовка к игре 27
Подготовка приключения.....27
Структура приключения.....27
Персонажи ведущего 28
Место действия 28
Синопсис приключения.....28

ВЫЗОВ БРОШЕН.....29

Сцена нулевая 29
Первый взгляд 29
Обстановка.....29
Закулисные подробности.....29
Выход за рамки.....29
Развитие сюжета 29
Сцена первая:
«Да начнётся шоу!» 29
Первый взгляд 29
Обстановка.....30
Зацепки.....30
Закулисные подробности.....30
Сцена вторая:
«Под покровом хаоса».....31
Первый взгляд 31
Обстановка.....31
Закулисные подробности.....31
Выход за рамки.....31
Развитие сюжета 31
Отряды и подвижные цели 32
Сцена третья:
«Копаемся в белье» 32
Первый взгляд 32
Обстановка.....32
Зацепки.....32
Закулисные подробности.....32
Выход за рамки.....34
Развитие сюжета 34
Отряды и подвижные цели ... 34
Сцена четвёртая:
«Гадкий мир политики» 35
Первый взгляд 35
Обстановка.....35
Зацепки.....35
Закулисные подробности.....35
Выход за рамки.....36
Развитие сюжета 36
Отряды и подвижные цели 37
Сцена пятая:
«Не разбив яиц...» 37
Первый взгляд 37
Обстановка.....37
Закулисные подробности.....38
Выход за рамки.....38
Развитие сюжета 39
Сцена шестая:
«Ужас глубин» 39
Первый взгляд 39
Обстановка.....39
Закулисные подробности.....39
Выход за рамки.....40
Развитие сюжета 40
Отряды и подвижные цели ... 40
Сцена седьмая:
«Финальный мятеж».....41
Первый взгляд 41
Обстановка.....41
Закулисные подробности.....41
Выход за рамки.....43
Развитие сюжета 43
Отряды и подвижные цели ... 43
Сцена восьмая:
«Окончательный выбор» 44
Первый взгляд 44
Закулисные подробности..... 44
Подведение итогов.....44
Последствия 44
Оплата деньгами.....45
Оплата кармой 45
Карма команды.....46
Карма персонажа 46
Оплата знакомствами 46
Накопление репутации и розыска 46

ПОДГОТОВКА К ЗАБЕГУ..... 47

Чарльз «Чак» Бил 48
Гилрой «Ромео» Стил.....48
Маргарет Телестриан 49
Джон Абернати.....49
Майор Бренда Рид 49
Карл Деррик 50
Шань 50
Шунь 50
Урубия.....51
Морская Драконица 51
Такуто Накагава 51
Дэвэй «Дьюи» Тао 52
Томас Миранда.....52

ЛИКИ ТЕНЕЙ.....53

Чарльз «Чак» Бил 54
Гилрой «Ромео» Стил.....54
Маргарет Телестриан 54
Джон Абернати.....55
Майор Бренда Рид 55
Карл Деррик 55
Шань 56
Шунь 56
Урубия.....56
Такуто Накагава 57
Дэвэй «Дьюи» Тао 57
Томас Миранда.....57

ЦЕНА ВЕДЕНИЯ БИЗНЕСА

Автор: Джеффри Хелкет

Когда дождь льёт в холодные воды Пьюджет-Саунда, над гладью поднимаются тонкие струйки дыма — побочный кислотный эффект «прогресса». Глядя на этот дым из доков Такомы, Чёрный Рыцарь размышлял о том, что город окончательно и бесповоротно превратился в полный дрекец. Ещё одна причина, по которой он возненавидел Сиэтл — точнее, то, что Сиэтл собой олицетворял. Чёрный Рыцарь четверть века потратил на защиту этого города от хулиганов и бандитов, пока настоящие преступники взирали на него сверху вниз из неоново-стеклянных башен или драконьих гнёзд.

Рыцарь знал, что мистер Джонсон — одна из раковых опухолей этого города, и знал, чего ожидать, когда изящный тёмный «Мицубиси Найтскай» с электрическим шипением въехал в доки и остановился с урчанием тигра, готового к броску.

Рыцарь ещё раз связался с командой, проверяя, точно ли все готовы к внезапному, но неизбежному кидалову со стороны нанимателя. Порой избавиться от наёмников проще, чем платить им, так что в этом бизнесе подозрительность — обычное явление. Стекло в машине плавно опустилось. Тонкая холёная рука высунулась из окна и поманила Рыцаря к машине. Подходя, он заметил, что самого обладателя руки не видно. Он ни разу не встречал мистера Джонсона, но предполагал, что это эльф. Эльфы обладали элегантным очарованием, которое в равной степени привлекало и раздражало, как и их склонность к театральности — вот как сейчас, с этим жестом.

Убедившись, что поблизости есть укрытие, он вытащил инфочип из слота в своём коммуникаторе и положил в протянутую руку. Алебастровые пальцы сжали его и скрылись внутри. Окно начало закрываться, а мотор машины

заурчал громче. Рыцарь понял, что его кинули. Он дал команде сигнал: драка начинается, — и нырнул за массивный моток кабеля.

«Найтскай» покатил прочь, разбрасывая гравий и осколки асфальта, а Пограничная следила за ним через прицел базуки «Ацтеклоджи Страйкер», подключённый к смартлинку. Судя по смартлинку, Чёрный Рыцарь был за пределами досягаемости ракет, наведённых на «Найтскай». Она нажала спуск и услышала приятный знакомый звук ракеты, рванувшей прочь из базуки, и пока снаряд рассекал ночной воздух, Пограничная наслаждалась каждой секундой, записывая всё на коммуникатор. Наконец ракета взорвалась прямо перед «Найтскай», оторвав машине переднюю ось и обездвижив её.

У Пограничной была репутация отчаянной бегущей, куда более безумной, чем те, кого нанимал Рыцарь, но старик что-то почуял и рискнул поставить на неё. Во время забега она превзошла его ожидания, действуя как профессионал: исполняла приказы и избегала лишнего кровопролития. Однако сейчас её спускали с поводка, и Пограничная знала это. Расхохотавшись в безумном восторге, она активировала свои ручные лезвия «Спин-Икс» и прошивку рефлексов.

Её пальцы-лезвия сжали рукоять острой как бритва катаны, и Пограничная ощутила, как под действием прошивки рефлексов время вокруг неё замедлилось. Она использовала это много раз и всё равно ощущала злорадное удовольствие. Всё вокруг происходило на черепашьей скорости, она могла разглядеть каждую капельку дождя. Заметив, как эльфы в зелёной броне приближаются к месту, где

засел Чёрный Рыцарь, Пограничная бросилась им навстречу.

Первый эльф начал разворачиваться, но слишком медленно: она уже приподняла щиток его брони левой рукой, а правую вогнала в беззащитную плоть и с яростью выдернула. Один готов, осталось шестеро. Это будет посложнее — они уже заметили атаку. С волчьей грацией и скоростью Пограничная отступила, скрывшись за грузовыми контейнерами, чтобы защитить себя от выстрелов и поискать новую позицию для атаки.

Чёрный шпионский дрон «Локхид Оптик-Х» незаметно парил над полем боя, позволяя Саундер наблюдать за происходящим. Саундер сидела в подлодке в паре сотен метров от места схватки, готовясь немедленно выдвигаться и вывезти группу, если понадобится. А пока её дроны помогали проследить, чтобы мистер Джонсон не скрылся.

Она увидела, как мистер Джонсон попытался кинуть команду. Видела, как Пограничная пальнула ракетой и навлекла на себя контратаку. Саундер получила команду от Чёрного Рыцаря и активировала все ловушки — контейнеры рухнули, преграждая единственный вход и выход из зоны действий. Затем она увидела, как Пограничная выдрала кусок мяса из бока одного солдата. Именно этого кадра ей не хватало: Пограничная приподняла щиток брони, и Саундер удалось сравнить изображение с базой данных униформ. Саундер была почти уверена, что ничего не выйдет, но, к её удивлению, поиск показал паладинов Тира. Саундер записала всю схватку на видео, на случай если нужно будет слить запись знакомым из KSAF. Местные СМИ наверняка захотят знать, что делает на суверенной территории отряд эльфийской армии — пусть даже принадлежность этой территории сейчас под вопросом.

Едва она собралась уже откинуться в кресле и расслабиться, как заметила на радаре несколько объектов, движущихся к докам. Попытавшись разглядеть их через иллюминаторы, она передала Чёрному Рыцарю: чутьё его не обмануло. «Похоже, к нам быстро приближаются мерроу, босс. Как вы и предполагали». Её не слишком-то радовало то, что всё идёт по плану.

— Ю-ху, кавалерия на подходе! — в каждом слове Респек чувствовался сарказм. Ещё до начала встречи она вышла в Матрицу, чтобы сохранять позиции команды в тайне и отслеживать возможных противников. Тело Респек находилось в безопасности вдали от поля боя. Она покинула его ещё до начала схватки и наблюдала из глубин Матрицы, не вмешиваясь. Благодаря виртуальной реальности Матрицы и уникальной связи Респек с ней она ощущала местонахождение электронных устройств вокруг себя.

Вобрав в себя Резонанс, Респек чувствовала приливы и отливы данных и соединений и могла придавать им форму, очертания и жизнь. Щелчком виртуальных пальцев она создала спрайт и назвала его Сид. Сид возник перед ней — он получился чересчур волосатым и с непомерно огромным мечом. Она велела Сиду уничтожить все электронные устройства врагов. Спрайт коротко звякнул в ответ, мигнул и улетел на поле боя. Ей было видно, как он наносит удары своим гигантским мечом по пушкам, коммуникаторам и всему, что может найти. С каждым взмахом эти устройства испускали фонтаны искр. Кажется, скоро Респек предоставится возможность, которой она ждёт.

Вражеский хакер прекратил попытки замаскировать устройства и начал искать причину неполадок. В этот момент он раскрылся перед Респек, сконцентрировавшей свою энергию Резонанса в форму шара, который напоминал графику времён восьмибитных приставок. Этот шар виртуального пламени она послала во вражеского хакера, и снаряд запрыгал по поверхности, быстро достигнув цели. Хакер оказался готов к атаке, и шар разбился о сетевой экран.

Затем хакер взглянул прямо на аватар Респек: качок, похожий на персонажа из аниме, в лиловой рубахе, синем пиджаке с высоким воротником и в золотых цепях. Атака обрушилась быстрее, чем ожидала Респек, и опередила её защиту. Разрушительный код был жёстким — удар биоотдачи вонзился ей в мозг. Зрение Респек помутнело, а в голове началась пульсация, словно код поглотил все её мысли.

В глубине сознания она чувствовала, что струйка крови течёт у неё из носа, а тело в конвульсиях бьётся о бетон доков. Остатками воли Респек потянулась к Резонансу и позвала на помощь. Похоже, что-то откликнулось: она почувствовала, как сила Резонанса собралась вокруг неё ревущей волной, и когда эта волна коснулась её, она ощутила покой. Через мгновение она обрушила эту волну на вражеского

хакера, и за секунду до того, как зрение окончательно оставило её, Респек увидела, что образ противника распался.

Чёрный Рыцарь был окружён. Пограничная разделалась с несколькими паладинами, но их оказалось слишком много. Он уже начал беспокоиться, что его совсем прижмут к стене, когда из воды появились мерроу.

Чёртова дюжина морских существ волной обрушилась на его противников. Ещё в прыжке двое из них создали на поле боя магический торнадо, вобравший в себя большинство паладинов. Чёрный Рыцарь видел, как другие мерроу разделываются с оставшимися, с невероятной силой бросая в эльфов гарпуны, и пока паладины гибли под натиском оружия и магии мерроу, он бросился на помощь Респек.

Рыцарь настоял, чтобы все члены команды носили биомониторы, и как только Респек отключилась, Саундер выдвинулась, чтобы вытащить её, и должна была с минуты на минуту оказаться рядом, но первая помощь нужна незамедлительно. Рыцарь обнаружил Респек без сознания, с серьёзными травмами. Трудно сказать, переживёт она эту ночь или станет очередной жертвой этого города, но слабый пульс оставлял некоторую надежду. Рыцарь подхватил Респек и вынес на плечах на середину доков, где, как он заметил ранее, уже ждали две необычные фигуры.

Мужчина и женщина безупречного телосложения, чертами лица напоминающие драконов из азиатских культур — резкое отличие от рыбьих морд мерроу. Мужчина скомандовал мерроу обыскать округу, а женщина спокойно приблизилась к Рыцарю и мягко сказала:

— Мы ценим то, что вы обратились к нам, мистер Рыцарь. Наша хозяйка знает, что на вас можно положиться и продолжить сотрудничество, если вы решите остаться в городе на время переговоров. Полагаю, настоящий инфочип у вас при себе?

Чёрный Рыцарь не хотел, чтобы его кинули второй раз. Пограничная не в лучшей форме после долгого боя, Респек вообще вышла из строя, а он мечтал уже вернуться домой и выпить холодненького. Он сунул руку под рубаху и оттянул кожу на животе. Кожный карман для контрабанды открылся с влажным шлепком, как присоска, сорванная с пластбетона. Рыцарь сунул руку глубже и вынул небольшой инфочип, на вид неотличимый от того, что он дал мистеру Джонсону. Этот чип он положил в руки женщине, стоявшей перед ним, а та отдала ему несколько блестящих кредстиков.

Закончив обмен, два дрейка и мерроу вернулись в воду, как раз когда на поверхность всплыла подлодка Саундер. Та подключила Респек к аптечке и спустила раненую в подлодку для транспортировки. Рыцарь проследил за отметкой на карте, которая показывала, что они удаляются от берега.

Он знал: это лишь малая часть того, что уготовил им Сиэтл. Его мучил вопрос, готов ли он по-прежнему защищать город. Сколько ещё метачеловеческих жизней придётся положить, пока власть имущие играют в свои игры?

СИЭТЛ НА ГРАНИ

НАПРЯЖЁННЫЕ ВРЕМЕНА

Тени Сиэтла глубоки и темны, они полнятся деньгами и кровью. Если мистер Джонсон не кинул вас в конце забега, то лишь потому, что счёл подставу слишком банальным вариантом. Это ведь прошлый век, это избито до смерти, и зачем, думает мистер Джонсон, быть таким предсказуемым? Вместо этого можно толкнуть бегущих по лезвию на тернистый путь, который измучит их души и высосет досуха их банковские счета.

В Сиэтле каждую минуту происходит миллион афер с долгосрочным расчётом; это змеиное гнездо мошенников кишит планами, которые невозможно разгадать в одиночку. И именно поэтому за Сиэтлом закрепилась слава города, где появляются лучшие бегущие в тени. В других городах больше заражённых зон, опаснее зверьё и свирепее тираны, но нигде так быстро не меняются команды и нигде на вас не будет направлено столько ножей одновременно. Чтобы выжить в Сиэтле достаточно долго, нужно предчувствовать, кто придёт по вашу душу, уметь вести переговоры и уклоняться от огня. Ну и, ясное дело, выполнять работу, за которую вам заплатили.

Все эти трудности связаны с уникальным положением Сиэтла. Все члены «большой десятки» обладают тут немалым влиянием, но ни у кого нет штаб-квартиры. Ни одна корпорация не является абсолютным лидером, а местные фирмы вроде «Телестриан индастриз» и «Микродек» благодаря знанию местности и связям могут бросить вызов тем, кто уровнем выше. Кроме того, в этом городе сталкиваются интересы нескольких стран солидной мощи, в том числе СКАШ, Совета Салиш-Ши и Тир Тарнгира. Они всё время лезут в городские дела, чтобы защитить свои интересы и навредить чужим.

Даже более отдалённые государства вроде Японской империи, Свободного Штата Калифорния, Нации Сиу, Корпоративного совета Пуэбло и Совета Алгонкино-Маниту играют в городские игры, чтобы держать в узде своих соперников.

Прелесть города, где множество группировок борются за влияние, в том, что никто из них не обладает абсолютной властью. Город полон нейтральных зон, спорных территорий и тайных убежищ, а бары, клубы, рестораны и прочие заведения дают представителям разных сторон возможность встретиться, оценить друг друга и продумать хитрые подставы. Самые безопасные части города — Центр и Белвью — не принадлежат ни одной из группировок. Так что, даже если вы наломаете тут дров и навлечёте на себя гнев «Странствующих рыцарей», ни одна из корпораций не воспримет ваши действия как атаку конкретно на неё (конечно, если вы действительно не атаковали именно её). Для сравнения, забег по корпоративному сектору в Берлине непременно насторожит «Зедер-Крупп», а «Мицухама» тщательно следит за центром Нео-Токио. Центр Сиэтла куда более разобщён.

Для бегущих это значит то, что проще описать, чем выполнить: осторожно направь ножи, нацеленные тебе в спину, в кого-нибудь другого. Подозрения и недоверие глубоко укрепились в Изумрудном городе, и порой достаточно лишь намёка на козни старого соперника, чтобы обратить внимание человека туда, куда нужно вам. Полезно знать местность и понимать, кто с кем соперничает, чтобы придумать, какого рода подставу можно устроить и кого с кем стравить. Основных соперников мы коснёмся позже, а пока давайте взглянем на разрастание в целом.

ОБЩАЯ КАРТИНА

Автор: Саундер

Первое впечатление от Сиэтла зависит от того, как вы в нём появитесь. Если по воздуху, особенно на низколетящем конвертоплане, то перед вами предстанет вершина горы Рейнир, которая возвышается над городскими огнями, словно греческий титан. Хотя городская застройка растянулась на десятки километров во все стороны, большая часть горы остаётся нетронутой. В результате вы будете поражены тем, насколько вы крошечны по сравнению с этим спящим вулканом.

Если по земле, то вас со всех сторон будет окружать зелень. В центральной части Северной Америки любой город можно увидеть за полсотни километров, просто забравшись повыше, но Сиэтл будет прятаться от вас, пока вы не достигнете городской черты. До этого момента всё, что вы увидите, будет зелёным: леса, дорожные знаки, элементы дополненной реальности (если вы, как и любой нормальный метачеловек, её используете). Зелёный — цвет непрестанной жизни… по крайней мере, так говорят чиновники. Также эта зелёная красота упорно ассоциируется с деньгами, хотя наличность давно уже изъята из оборота за ненадобностью. Для бедных же это постоянное напоминание, что деньги — у всех, но только не у них в карманах.

Если по воде, вокруг западного полуострова через Пьюджет-Саунд, то сначала вы увидите фиолетовое сияние в небе. Выйдя на финишную прямую к Сиэтлу, вы будете изумлены тем, как всё то неоновое великолепие, что вы видели в воздухе, отражается в воде, мерцая и переливаясь, как мираж. Возможно, это он и есть: ведь город может встретить вас совсем не так, как вы ожидаете. И, как любой мираж, он неотвратимо манит к себе. Вы не сможете сопротивляться и приблизитесь, хотя прекрасно знаете, как обманчивы бывают яркие цвета и щедрые обещания. Но не волнуйтесь: вы не заметите, как попадёте в эту ловушку, из которой совсем не захотите выбираться.

Все впечатления искренни, но ни одно не раскрывает картину полностью. Никто не в силах вобрать в себя Сиэтл и выразить его — он существует только как опыт совместных переживаний всех его жителей. В этом городе вы можете встретить любого: астрономически богатых финансовых магнатов, профессиональных воров, принципиальных полицейских, плевавших на всё неохиппи, шаманов в поисках токсичных отходов, блистательных изобретателей и не уступающих им воров патентов, банды погромщиков и основателей криминальных империй, отморозков, готовых продать мать и убить брата, сутенёров, уличных грабителей и форточников, убийц и киллеров, всевозможных грешников и немногих святых.

Неслучайно Сиэтл по праву считается столицей бегущих всего мира. Пусть в других городах более убитые пустоши, богаче штаб-квартиры корпораций, талантливее маги, но только в Сиэтле всё это существует в некой своеобразной, неповторимой гармонии хаоса. Уникальное расположение Сиэтла — анклав СКАШ, окружённый территориями Совета Салиш-Ши, члена союза Коренных наций Америки, — создаёт постоянное внутриполитическое и международное напряжение в городе (добавьте к этому близость государства эльфов Тир Тарнгир). Исторически через Сиэтл проходили финансовые, торговые и иммиграционные потоки из Азии,

из-за чего здесь прочно обосновались мегакорпорации Шестого мира. «Ацтекнолоджи» и «Зедер-Крупп» представлены слабее других, но конкурируют отчаянно — видимо, иначе не умеют. Всё это привлекает в Сиэтл организованную преступность и, конечно же, драконов, известных своей непредсказуемостью и жаждой владеть всем, до чего доберутся их когтистые лапы.

Несмотря на пересечение множества интересов, в Сиэтле установился естественный баланс: яркие огни власти отбрасывают глубокие, длинные тени беззакония и вседозволенности.

В этих тенях кипит жёсткая конкуренция, а ставки высоки, как ни в одном другом городе мира. Бегущие осознают масштаб риска и понимают, что в любой момент могут оказаться между молотом и наковальней. Даже коллеги по мастерству и лучшие чаммеры скорее пойдут по головам и приставят пушку к виску, чем протянут руку. Жить с этой мыслью — постоянный стресс. Выживать в этом городе — ежеминутное испытание.

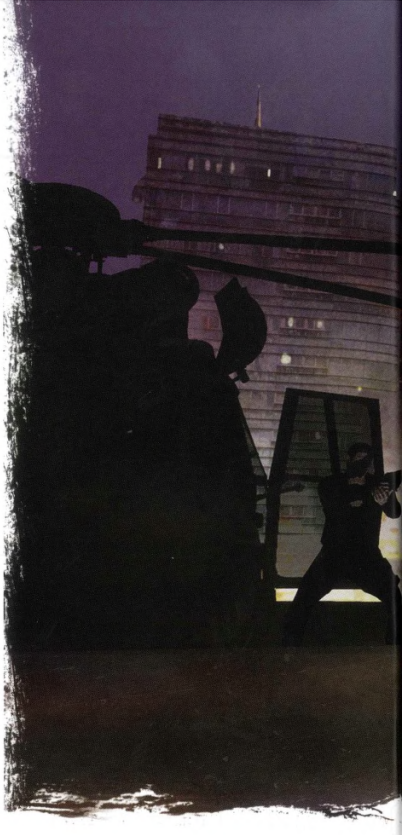
ОБЛИК ГОРОДА

Как у любого разрастания, земля под Сиэтлом влияет на всё, что происходит на его поверхности. Чтобы понять, что творится на улицах, надо понять, на чём они выстроены.

Сиэтл зажат между горами на востоке и заливом на западе. Близость океана и защитная стена гор делают местный климат мягким, хотя и не очень солнечным. В Сиэтле больше пасмурных дней, чем в Нью-Йорке, но меньше осадков. Впрочем, кратковременные дожди случаются часто (особенно в Эверетте): с утра начинает моросить, к обеду тучи расходятся, а вечером дождь возвращается.

Метачеловечество тоже вносит свой вклад в атмосферу: воздушные течения упираются в горы на востоке, и пары от мусора, который сжигают на Пустошах, накапливаются над городом вместе с разрастающимися промышленными выбросами. Утром и вечером часто сгущается туман, и по запаху понятно, что он соткан не только из водяных паров. Впрочем, в нём очень удобно передвигаться во время тайных ночных вылазок, но он не столь полезен для таких базовых потребностей, как дыхание. Такома особенно славится благоуханием, но вонь распространяется и на другие части города.

Вас порадует, что при таком климате почти не бывает ни жары, ни мороза. Летним днём температура редко поднимается выше тридцати, а зимой держится чуть выше нуля, а то и доходит до десяти. Даже немалая часть населения, которая не может себе позволить обогревателей



и кондиционеров (а то и такой роскоши, как крыша), успешно выживает под натиском стихии.

Неписаное правило, что деньги текут к берегам, отчасти верно и для Сиэтла, но не на сто процентов, поскольку Сиэтл и есть один сплошной берег. Пьюджет-Саунд огибает почти всю западную границу разрастания, и, хотя на ней находится роскошный Центр, тут есть и куда менее шикарные места вроде Такомы и Эверетта. Зажиточные обитатели Белвью строят богатые особняки на озере Вашингтон, а чуть дальше на восток есть озеро Саммамиш, куда жители Редмондских пустошей сваливают мусор, тележки из магазинов и трупы. Вода встречается во многих частях города — озеро Янгс в Рентоне окружено лесопарком, где любят гулять местные, а искусственное озеро Тапс в Оберне служит

водохранилищем для гидроэлектростанции, откуда местные фабрики берут воду для охлаждения и куда сливают химикаты. У одних водоёмов приятно находиться, у других нет.

> Не думайте, что озеро Тапс хорошее место для того, чтобы легко избавиться от трупа. Да, оно токсично, но тела в нём не растворяются, наоборот, сохраняются ещё лучше. Мумифицируются и самобальзамируются, если угодно. Но точно не исчезают.
> Кайман

В плане продовольствия Сиэтл весьма интересен: в его окрестностях производят много продуктов, но большей частью ферм владеют заграничные компании. Совет Салиш-Ши выращивает много разных плодовых и зерновых культур, а в заливе и территориальных водах ловит немало рыбы. В границах самого Сиэтла тоже кое-что растёт, но этого явно не хватило бы, чтобы прокормить такое население. Поэтому город во многом полагается на импорт и поставки, а это означает две вещи: во-первых, Сиэтлу приходится ладить с соседями, чтобы не остаться без еды, а во-вторых, продовольственные поставки могут быть уязвимы для диверсий, способных повергнуть разрастание в беспорядки.

Ещё одна уловка Сиэтла — его зелень и умеренный климат внушают вам чувство безопасности. Кажется, что, несмотря на все проблемы, настоящие катастрофы тут невозможны. Ураганы сюда не доходят, торнадо крайне редки, для лесных пожаров слишком сыро, а вулканы слишком далеко, чтобы навредить городу.

Есть угроза землетрясений, но серьёзные происходят так редко, что о них никто не беспокоится. Кажется, что, даже если люди умрут, город продолжит жить.

Только если вы бегущий в тени, вы достаточно насмотрелись на изнанку общества, чтобы понимать всю обманчивость этого чувства. Сбои Матрицы — отличный пример того, как инфраструктура, казавшаяся незыблемой, может рухнуть у самого основания и повергнуть всё в хаос. А Матрица не единственная часть городской жизни, которая может сломаться. Сходите в Западный парк и послушайте, как на углу кто-то перечисляет все варианты конца света. Поначалу вы их отбросите, но постепенно поймёте, насколько все они реальны. Закрытие портов, подрыв мостов через реку Снохомиш, отказ принимать самолёты в аэропорт Сиэтл/Такома — всё это однажды может привести к разрушительным последствиям. Захвати контроль над умами нескольких финансовых воротил, заставь их принять крайне неудачные решения — и земля уйдёт из-под ног городской инфраструктуры. Ваше следующее задание может закончиться катастрофой и разорением; порой они таятся буквально через улицу. Если вы устраиваете забеги в Сиэтле, вы балансируете на острие ножа. И если вам удалось при этом не потерять много крови, это славное достижение.

> Ещё одна причина, по которой вы вырастаете в глазах людей, стоит им узнать, что вы были бегущим в Сиэтле. Конечно, затем они спросят, почему вы оттуда уехали.
> Странник Джонс

КУЛЬТУРА

Начнём с очевидного: глупо пытаться выделить одну основную культуру в многомиллионном городе. Здесь обитают тысячи микрокультур, соперничают друг с другом субкультуры разных районов или даже этажей в комплексе мегакорпорации. Так что, читая этот обзор, помните: любой без труда вспомнит десятки металюдей, которые совершенно в него не вписываются. Мы поговорим о тенденциях, о моде, увлекающей жителей города в том или ином направлении. Вот несколько примеров.

Перемены. Были времена, когда многие жители Сиэтла боялись перемен, рассуждали о том, как славно шли дела десять, двадцать, пятьдесят лет назад, и мечтали, что город вернёт своё былое величие. Некоторых горожан постарше прозвали «замшелыми», потому что они укоренились в округе, как огромные замшелые валуны.

В наши дни всё не так. Город научился вытряхивать из людей неприятие перемен. На вершине социальной пирамиды разрастания находятся люди, управляющие миллионами и миллиардами нюйен, и правительство устроено так, чтобы исполнять их желания. Если они захотят снести бульдозерами квартал, чтобы воздвигнуть новую арклогическую махину, — значит, квартал снесут. Если они захотят перекупить конкурирующую сеть, просто чтобы закрыть десяток точек и вывести свои филиалы в лидеры рынка, они это сделают. Какие-то здания могут уцелеть, но будут переходить из рук в руки, меняя названия и вывески, и так далее.

> Это чаще всего случается при открытой конкуренции в бизнесе, например в Центре. В районах, которыми владеет одна корпорация, и в арклогиях постоянства больше, поскольку правящей конторе не нужно ничего делать, чтобы захватить предприятия местных жителей или произвести на них впечатление.
> Солнышко

Ну а Пустоши, находящиеся на дне социальной лестницы, неизменно выглядят как после бомбёжки, только конкретные детали разрушений меняются еженедельно, а то и ежедневно: уличные торговцы мигрируют с места на место, подыскивая новый заработок и убегая от старых клиентов, которые случайно отравились их товаром; нелегальные жильцы контейнеров ищут новое убежище, потому что кто-то злее и зубастее отнял у них кров; территории банд меняются по мере того, как банды в округе становятся сильнее или слабее. В Редмонде и Пьюаллупе само понятие «постоянный адрес» звучит как шутка, обычно местных жителей приходится выслеживать, как лев выслеживает добычу.

Но кое-что остаётся неизменным — «Дантов Ад», Пайк-Плейс-маркет — однако жители Сиэтла считают это исключением, а не правилом.

Терпимость. Не бывает идеальных утопий, где всех судят по умениям и характеру, а не внешности, но Сиэтл, при всех его недостатках, в целом довольно толерантен к разному народу. Да-да, я уже слышу, как орки и тролли чертыхаются, читая это, и как многие кричат, что нельзя считать терпимым общество, которое много лет возглавлял отъявленный расист. Но помните: всё познаётся в сравнении. У орочьего Андеграунда ушло много лет на то, чтобы завоевать признание, а до тех пор тысячи оставались бесправными? Конечно. Но они этого добились, причём демократическим путём, что практически невозможно представить в большинстве других городов мира. Так что да, в Сиэтле

можно встретить «Хуманисов» и прочих расистов, столкнуться со всеми предрассудками, какие только выдумало метачеловечество, но при этом орки и эльфы нередко работают вместе в командах бегущих, тролли и люди выпивают в одном баре или входят в одну банду, люди и дварфы трудятся в одной дорожной бригаде. И всё это не вызывает удивления, никто здесь не считает это чем-то необычным. Жители Сиэтла предпочитают не судить тебя, а узнать, что ты можешь им предложить.

Есть у этого и минус (или плюс, как посмотреть). Подход «живи и дай жить другим» означает, что люди не спешат вершить правосудие. А потому, увидев нечто подозрительное или даже откровенно преступное, скорее всего, решат, что знают слишком мало, это их не касается и лучше не лезть в чужие дела. Такое отношение становится проблемой, когда вас избивают на улице и вы тщетно зовёте на помощь, но это выгодно, когда преступление совершаете вы сами.

> Помните, что это относится к простым прохожим на улицах, а не к стражам порядка или охранникам. Не надо думать, что они тоже смотрят на всё сквозь пальцы, якобы из-за городской культуры.
> Ма'Фан

Холодность. Может показаться противоречивым, но некоторая холодность к чужакам тут сочетается с готовностью этих самых чужаков терпеть. Иначе говоря, то, что сиэтльцы не судят вас по внешности, не значит, что они вам сразу станут друзьями. Нельзя просто войти в бар, завести разговор с незнакомцами и тут же войти в команду бегущих — тут важны социальные связи. Если вас представит тот, кого они уже знают, бегущие могут оттаять. И помните: то, что сиэтльцы не очень дружелюбны к незнакомцам, не значит, что они злые.

> Только не испытывайте судьбу. Я не собираюсь представлять вас своим друзьям в Сиэтле лишь потому, что вы меня попросили. Вам придётся это заслужить.
> Солнышко

> А вот и немного теплоты чужакам, нате!
> Ма'Фан

Преданность. Качество, которое редко встречается в Шестом мире, но именно в Сиэтле его, пожалуй, больше, чем где бы то ни было. И речь не о мегакорпорациях — в их контрактах драконьи условия, обрекающие людей на пожизненную службу, с этими бумагами можно не беспокоиться, что сотрудники сбегут к конкурентам. Но за пределами корпоративных разрастаний вы найдёте людей, которые предпочитают держаться за то, что создали, а не драпать с корабля. Команды бегущих не распадаются лишь из-за того, что дело пошло не по плану, уличные банды держатся вместе и в трудные времена, а мистеры Джонсоны чаще ищут наёмников, которым можно доверять, а не просто кинуть. Преданность собственной команде и друзьям, а не общегородским организациям встречается чаще, а потому «Странствующим рыцарям» чертовски трудно находить себе стукачей и надёжных информаторов. Полиция больше полагается на вещественные доказательства, а не на показания свидетелей, поскольку из свидетелей трудно что-либо выбить. Они верны своим людям и своему кварталу, а не закону.

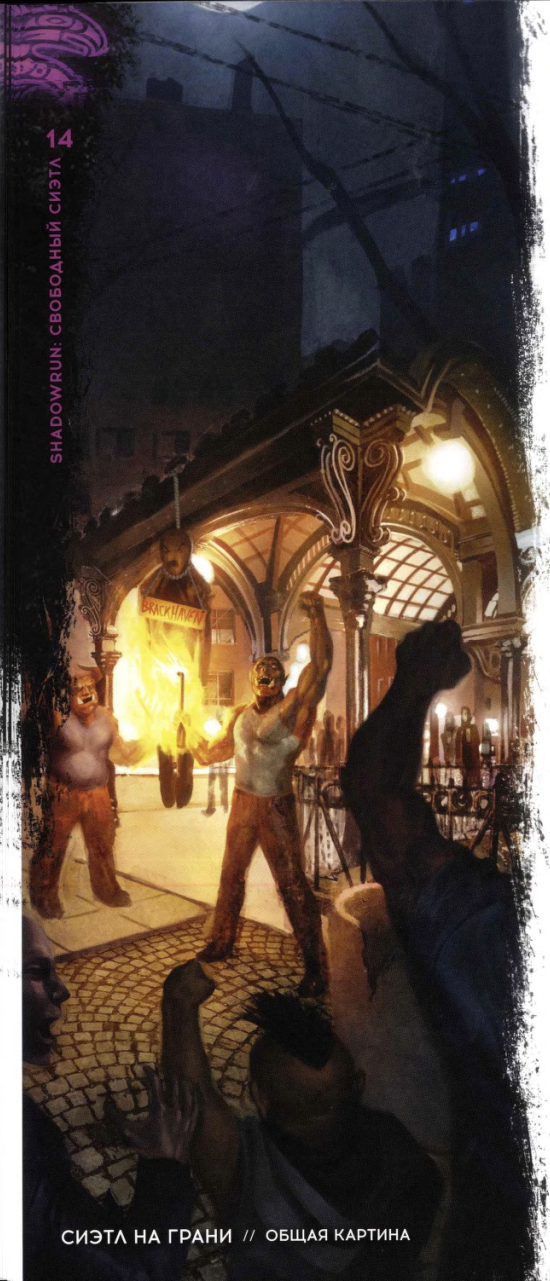
Но помните, что у всего есть пределы, и нет гарантии, что мистер Джонсон не обманет, а товарищи по команде не продадут вас за круглую сумму нюйен. Таков, в конце концов, Шестой мир, и всё это — часть его тени. А то, что происходит в тени, в Сиэтле случается *повсеместно*.

МЕТРОПЛЕКС В НАШИ ДНИ

В 2078 году избрали нового губернатора Сиэтла — Коринн Поттер из партии Технократов. Она наделала шуму, посулив в своей предвыборной кампании помощь среднему и низшему классам Сиэтла, но настоящим шоком стало то, что после выборов она сдержала обещания. Конечно, она не пошла на радикальные шаги, не строила дома для бездомных и не раздавала бесплатный суп, но, по крайней мере, она учитывала, как действия властей скажутся на простых людях, а не только на директорах корпораций. Она улучшила водо- и электроснабжение в Андеграунде, высадила немного зелени в Такоме и Пьюаллупе, демонстрируя, что помнит о существовании трудового законодательства. Её рейтинг растёт, однако, привлекая широкие массы, она не отпугивает корпорации, и они не пытаются спихнуть её с поста. Пока.

> Типичный метод «хлеба и зрелищ». Дай людям достаточно, чтобы успокоить их, и не позволяй им поверить, что подлинное равенство возможно.
> Пак

> Да, но предыдущий начальник вёл себя так, будто постоянно искал способ скормить вас львам. По сравнению с этим «хлеба и зрелищ» — приятная перемена.
> Космо



Для города это оказалось глобальным изменением. Помимо того, на будущее Сиэтла может повлиять история с «Аресом» и Детройтом. Если вы за ней не следили, вот краткий пересказ: «Арес» радикально обрушились на жуков, и это разрушило целые кварталы Детройта. Оглядев руины, они решили, что, может быть, стоит перенести штаб-квартиру куда-нибудь ещё. Едва эта мысль пришла им в коллективную голову, как Атланта вызвалась быть этим «где-то ещё». Но тут вмешались власти СКАШ и запретили им покидать Детройт. А в подкрепление своих слов они направили в город армейский корпус. Официально — для «восстановления и охраны порядка», но все понимают, что реальная цель — заставить «Арес» остаться, хоть бы и под дулом автомата.

Полагаю, никому из теневого мира не нужно напоминать, что и у «Ареса» хватает огневой мощи. Они способны достойно встретить армию. Велики шансы кровопролития — и ещё большего разрушения Детройта, — но неизвестно, каковы будут последствия. Сменит ли «Арес» дислокацию? Откроет ли демонстрация силы СКАШ новую эру правительственного надзора за корпорациями? Много ли останется от Детройта, когда уляжется пыль?

При любом исходе то, что СКАШ с такой лёгкостью послали целую армию на разборки, многим в Сиэтле пощекотало нервы. Метроплекс находится далеко от правительства СКАШ и изолирован от остальной части страны, так что в нём давно орудует движение сепаратистов. Многие жители задаются вопросом, что хорошего они видели от далёких соотечественников, а в СКАШ порой считают Сиэтл слишком отдалённым, чуждым и не вполне понимающим национальные интересы. Но до сих пор эти противоречия не углублялись, поскольку продолжение сотрудничества выгодно для обеих сторон. Для СКАШ Сиэтл — мощный двигатель экономики, а также их единственный порт на Западном побережье, дающий доступ к тихоокеанской торговле. Метроплекс также помогает тем, что проявляет большую привлекательность в переговорах с приграничными или соседними странами, такими как Тир Тарнгир, Совет Салиш-Ши, Корпоративный совет Пуэбло и Свободный Штат Калифорния. Сиэтлу же СКАШ даёт вес в переговорах и мощь в обороне — размеры и влияние страны помогают добиваться от соседей уступок, которых не получил бы вольный город.

Обычно федеральные власти вызывают лишь лёгкий ропот, но события в Детройте превратили его в рёв. Масла в огонь подлило интервью, которое губернатор Поттер дала вскоре после

вступления в должность: она не уверена, нужны ли Сиэтлу СКАШ, и находит логичным «регулярно пересматривать внешнюю политику города». Сепаратисты всё больше давят на неё, подталкивая к этому пересмотру, и похоже, что и она, и СКАШ серьёзны в своих намерениях. Губернатор Поттер провела несколько встреч с влиятельными лидерами движения сепаратистов, а СКАШ посылают в Сиэтл одного дипломата за другим, чтобы не допустить отделения Сиэтла. В последние месяцы Поттер никак не афишировала это публично, но сам факт, что такие разговоры ведутся, даёт понять, что она симпатизирует идеям сепаратизма — иначе не о чем было бы и говорить.

> Да она не просто симпатизирует — она всячески старается их воплотить. Интервью после вступления в должность было пробным шаром, она вбросила идею и проверила, как люди отреагируют. Идею приняли ещё лучше, чем она надеялась, и Поттер стала двигаться дальше в этом направлении. Кризис в Детройте предоставил ей отличную возможность действовать публично.
> Ополченец Кей-стрит

СКАШ хочет удержать Сиэтл, но многие другие силы будут рады, если он отделится, так что в Сиэтл устремилось и множество различных дипломатов. Обитателям теней предстоит побегать — вмешиваться в переговоры, подслушивать, распускать дезинформацию и тому подобное. Множество влиятельных людей потратит немалые деньги, чтобы добиться желаемого результата. А бегущие в тени, как обычно, будут пытаться выжить и заработать.

СОПЕРНИКИ В СИЭТЛЕ

Разговоры о будущем Сиэтла напоминают о вечном соперничестве, которое движет городом. Необходимо знать, кто против кого, чтобы ориентироваться в текущей ситуации, так что давайте разберёмся с основными противниками.

«РЕНРАКУ» И «ГОРИЗОНТ»

У «Ренраку» сложное прошлое в Сиэтле. Их аркологическое строение, в прошлом называвшееся АПЖС (Автономная промышленно-жилая среда), а сейчас КЖАТ (Коммерческая жилая аркологическая территория), повидало насилие и смерть, в связи с чем его временно забросили, а затем нашли ему иное применение. Это случилось более десяти лет назад, но репутация «Ренраку» в городе так и не восстановилась. Население Сиэтла, особенно коренные жители, продолжают относиться к ним с подозрением.

Группа «Горизонт» не против этим воспользоваться. Теперь, когда во главе стоит Поттер — выходец из «Горизонта», компания хочет крепче связать свой образ с городом — и вытеснить таких, как «Ренраку». «Горизонту» выгодно, чтобы люди помнили об этих ранах. В последнее время в массах стали популярны мемы про КЖАТ в виде картинок и тридео, смешивающие воспоминания о прошлом со сценами насилия из старых мультиков. Хакеры отследили первоисточник мемов, и он явно связан с «Группой Докинз». «Ренраку» хочет поменять свой имидж в городе, а «Горизонт» старается, чтобы никто не забывал о прошлом их конкурента. Поэтому в «Ренраку» растёт неприязнь к «Горизонту», а в «Горизонте» всё сильнее подозревают, что «Ренраку» скоро возьмётся за них.

«МИКРОДЕК» И «МИЦУХАМА»

Это война технологий: «Мицухама» очень гордится лидирующим положением в этой области среди мегакорпораций, но много лет назад первое место занимала компания, из которой образовался «Микродек». «Мицухама» бросил вызов влиянию «Микродека» на его территории, чему «Микродек» сопротивляется. «Микродек» — один из самых влиятельных сторонников независимости, который считает, что Сиэтл в качестве города-государства станет более привлекателен как торговая марка, и хочет, чтобы их технологии ассоциировались с названием города. Часть проблемы в том, что их собственная марка потеряла престижность в последние годы и больше не считается символом высокого статуса. «Микродек» хочет это изменить, а для этого нужно урвать долю рынка высоких технологий. Кража прототипов у соперника может быть полезной для сбора ценных данных, и заветная мечта многих сотрудников «Микродека» — скопировать прототип «Мицухамы». «Мицухама» же считает их надоедливыми детишками, которые путаются под ногами у старших братьев, — к ним относятся презрительно, если вообще замечают их. Но если «Микродек» добьётся успеха и захватит часть рынка в Сиэтле, он станет не просто надоедливым, а опасным — и уже не сможет оставаться незамеченным.

«ОДИНОКАЯ ЗВЕЗДА» И «СТРАНСТВУЮЩИЕ РЫЦАРИ»

В начале 2070-х военная компания «Одинокая звезда» потеряла контракт с городскими властями на охрану порядка, и горькое послевкусие этой пилюли ощущается до сих пор. За последнее десятилетие компания всеми силами

привлекает внимание к неудачам «Странствующих рыцарей». Первые успехи в этом им принесло дело майя-потрошителя, когда на Сиэтл наводил ужас серийный убийца и его подражатели. «Рыцарям» удалось сохранить контракт благодаря хаосу, вызванному движением за признание Андеграунда орков официальным районом, и отставке Кеннета Брэкхейвена, так что они верят, что способны пережить трудные времена. Но «Одинокая звезда» входит в состав крупной (и недавно расширившейся) корпорации «ОмниСтар», и теперь, когда борьба за независимость угрожает повергнуть город в хаос, «Одинокая звезда» всеми силами старается протащить идею, что городу в новую эру нужна новая охрана, и надеется, что никто не вспомнит, что они вообще-то далеко не новые.

> Тема с «ОмниСтар» очень важна. Они планируют интегрироваться в городские службы на новом уровне, и это может заинтересовать мегаполис, который выстраивает себе репутацию Вольного Города Будущего.
> Космо

ТЕХНОКРАТЫ И СТАРАЯ ГВАРДИЯ

Избрание технократа Коринн Поттер губернатором привело к радикальной смене политической обстановки в Сиэтле. Не стоит заблуждаться: технократы не радикалы с горящими глазами, и сама Поттер появилась из недр корпораций, так что не думайте, что город вот-вот отдаст средства производства народу. Но после того, как правительство долгие годы не смело сказать корпорациям «нет» хоть раз, появилась губернатор, способная сохранять равновесие между желаниями корпораций и нуждами народа, и это вывело из равновесия корпоративную элиту и консервативных политиков. Пускай они не возглавляют правительство, но у них хватает власти (и богатства) в разрастании, чтобы подкинуть губернатору немало трудностей. Если же город обретёт независимость, их борьба за власть лишь усилится.

«ХУМАНИС» И «ОРОЧЬЯ РЕАБИЛИТАЦИОННАЯ КОМИССИЯ»

Принятие Андеграунда орков как полноправного района Сиэтла стало радикальной переменой в политической ситуации и резко повысило влияние жителей района — в основном орков и троллей. Новые официально принятые горожане не собирались расставаться с этой властью, так что продолжили использовать и расширять коалицию, которую создали в ходе кампании — «Орочью реабилитационную комиссию» (ОРК; тот факт, что слова «тролль» нет в названии, порой вызывает конфликты, но пока их политические цели достаточно совпадают, чтобы временно закрыть глаза на эту проблему). ОРК продолжали активную деятельность, и, хотя они не поддержали Поттер на губернаторских выборах, они сумели завязать с ней хорошие отношения, судя по объявленным недавно дотациям на инфраструктуру Андеграунда.

Столь же сильной реакцией на усиление ОРК стала возросшая неприязнь к ним со стороны движения «Хуманис». Им известно, что любой прогресс в межрасовых отношениях в Северной Америке встречает яростное сопротивление, и «Хуманис» готовы этим воспользоваться. Они обихаживают кандидатов на политические посты всех уровней и активно подстёгивают расовые противоречия в своих ключевых районах, особенно Снохомише и Белвью (конфликты горожан с крестьянами и богатых с бедными в этих двух районах — это практически инь и ян современного расизма). Пока что они решили не бороться с ОРК напрямую, опасаясь, что своими атаками лишь позволят тем получить защиту закона. Но это не значит, что на любой объявленный митинг ОРК они не отправят шайку головорезов в банданах.

ЧАСТИ ЦЕЛОГО

Разобравшись с основами города, взглянем на отдельные районы, из которых он состоит.

ЦЕНТР

До образования города-государства Сиэтл в результате Денверского соглашения Центр и был Сиэтлом. Размеры метроплекса увеличились, но значение Центра осталось прежним. Говоря «Сиэтл», люди представляют именно Центр: хромированный, неоновый и никогда не спящий, во всей красоте своей дополненной реальности.

Именно здесь процветает самый крупный бизнес. В других районах он тоже есть, но всё это блекнет перед тем, какие сделки заключаются в Центре. Тут могут удержаться только лучшие, и если вы не справляетесь, валите отсюда к чёрту.

Но почему же Центр так офигенно важен? Ну, здесь больше корпоративной, деловой и правительственной недвижимости на квадратный километр, чем где-либо ещё. У пяти

мегакорпораций из «большой десятки» здесь есть региональные филиалы, что делает этот район особо интересным для забегов.

> И не будем забывать, что зоны безопасности тут пересекаются. Каждая корпорация и каждое госучреждение по-своему защищает свою территорию. Правительство по закону обязано не убивать вас на месте, если вы потопчете ему лужайку. Но корпорации дорожат своей территорией, и с ними ситуация совсем другая.
> Шмяк-0!

Но даже в Центре делу время, а потехе — час, и закончив с делами, стоит пройтись по нему. Не хотите ли заглянуть в самые модные магазины? Поискать редкие предметы? Протанцевать всю ночь в самых жарких ночных клубах Тихоокеанского Северо-Запада? Или отведать лучших образцов местной или экзотической кухни? А может, вы — спортивный болельщик? Или вы из тех туристов, кто любит погружаться в местную атмосферу? В любом из этих случаев… Знаешь что, омэ? Центр — это для тебя!

> В Центре случается больше теневых забегов, чем в любом другом районе. А ещё, ИМХО, это лучшее место, чтобы смешивать работу и развлечения.
> Девятихвостая Кэт

БЕЛЬВЬЮ

В Центре богатые тусуются и тратят свои нюйены, а на ночь роскошные бронированные спорткары увозят их в микроаркологии Белвью, одного из самых популярных районов Сиэтла. «Красотка», как его называют местные, находится между озёрами Вашингтон и Саммамиш и граничит с Редмондом, Рентоном и Снохомишем. Центр находится по другую сторону озера Вашингтон, а остров Совета — прямо на нём. Прозвище «Красотка» район получил от давнего мэра города Мэрилин Шульц, назвавшей его «красоткой на балу» и самым популярным местом жительства в Сиэтле. Вариации этого имени прочно поселились в умах местных жителей, и недавно о них вспомнили в предвыборной кампании Джонатана Блейка.

Этот слоган, как и сам Белвью, — полная фикция. Ничего настоящего тут нет. Белвью основан на всех образах идеализированного пригорода, какие известны в культуре: так «Горизонт» видит собрание всего лучшего из других районов.

Ложный образ затрагивает и расовый состав района. Двадцать лет назад население орков доходило почти до 20%, но длительная кампания по переносу границ и толкиновский фанатизм резко изменили состав населения.

НАСЕЛЕНИЕ РАЙОНОВ

РАЙОН	ОБЩЕЕ НАСЕЛЕНИЕ	ЛЮДИ, %	ЭЛЬФЫ, %	ДВАРФЫ, %	ОРКИ, %	ТРОЛЛИ, %	ДРУГИЕ, %
Центр	555 000	63	13	3	18	2	1
Белвью	213 000	74	17	2	4	1	2
Такома	375 000	67	9	2	19	2	1
Эверетт	230 000	72	14	1	11	1	1
Рентон	220 000	64	10	2	21	1	2
Оберн	210 000	54	8	5	27	5	1
Снохомиш	118 000	88	5	1	4	1	1
Форт-Льюис	99 250	60	14	4	17	3	2
Редмонд	428 000	74	6	3	12	2	3
Пьюаллуп	512 000	47	21	5	22	4	1
Остров Совета	4 000	34	25	3	31	3	4
Утремер	103 000	42	30	5	20	2	1
Андеграунд	40 000	4	1	5	82	7	1

В эпоху Блейка ситуация развивалась в том же направлении, и в район переехали образованные сотрудники корпораций с высоким достатком, мечтающие жить в «той самой» части города.

Та самая — это Красотка. Белвью может похвастать зелёными холмами, реками и видами на Центр, стоящими миллион долларов. Район полон огороженных кварталов, которые по факту представляют собой арклогии во всём, кроме названия. В некоторых есть купола и очищенный воздух, привезённый аж из канадской тайги. Такой образ жизни стоит недёшево, и даже если у вас есть деньги, требуется социальный капитал, чтобы попасть в начало очереди желающих.

И всё же в Белвью есть не только белые воротнички. Практически всё население связано с корпорациями, однако 16% проживают за чертой бедности. Это рабочие, которые обслуживают Белвью, но живут в обществе, полностью отделённом от высших кругов. Две стороны редко встречаются, разве что по тайным делам в тёмных переулках, на чёрных рынках или когда богатые подростки решают поиграть в «бомж-панк».

ТАКОМА

Именно здесь бушевала Ночь ярости, крупнейший в истории протест против металюдей. Событие запомнилось чудовищными бесчинствами — и проявлениями героизма. В самый отчаянный момент помощь пришла с неожиданной стороны: отель «Шератон Такома» открыл двери для металюдей и многих спас от этого кошмара. Когда же на смену гневу пришли воспоминания, скульпторы воздвигли Плачущую стену в память о жертвах. Стена стала символом и достопримечательностью, привлекающей туристов.

Такома изначально выросла вокруг особых нужд «Сиавасэ» и продолжала рост до недавних пор, но ситуация резко поменялась. Никарагуанский канал увёл отсюда транспортные потоки, а с ними зачахла и береговая торговля, на которой держалось благосостояние города. Офисные здания опустели. Такома стала жертвой падающих цен на недвижимость и банд хулиганов. Так называемый Город Будущего остался лишь во вчерашних новостях.

ЭВЕРЕТТ

Район, который может с равной вероятностью стать и технологической долиной, и заброшенным пустырём, и раем для маргиналов. В одних местах стоят фабрики мегакорпораций и шикарные дома, в других царит полное запустение, а сквоттеров и контрабандистов больше, чем законопослушных граждан.

Население района растёт, но неясно, кто эти люди: те, кто ищет здесь лучшей жизни, или те, кто пал сюда с высот? Одной крупной инвестиции в многофункциональный комплекс может хватить, чтобы район начал долгий рост; а любого погрома или просто роста насильственных преступлений хватит, чтобы обречь его на превращение в копию Редмонда или Пьюаллупа. Я не рискну делать пророчества, чем всё это кончится, но могу сказать вот что: многие в городе строят планы, как выгадать на том, во что превратится Эверетт. Впрочем, ничего нового.

Хорошие новости в том, что людям вроде нас не обязательно ждать, пока выяснится судьба района, чтобы успешно им пользоваться. Разве не бывало так, что на забеге в Белвью вам хотелось пройти ещё пару кварталов и затеряться в лабиринте трущоб Редмонда? Что ж, пусть в лучших проявлениях Эверетту не потягаться с Белвью, а в худших — с Редмондом, у вас всё же есть шанс кое-что стащить с корпоративной площадки, пройти совсем недалеко и спрятаться в заброшенном жилом комплексе, полном нелегалов. Наслаждайтесь, пока можете.

> Если уж делать ставки, я считаю, что район уже достиг самого дна и скоро пойдёт на подъём путём джентрификации. «Боинг федерейтед» неплохо вложились в него и вряд ли готовы стоять в сторонке, наблюдая, как Эверетт превращается в Пустошь. Возможно, они подождут следующих выборов, когда Брэкхейвен или его преемник будут готовы к борьбе, но я ожидаю, что вопрос масштабной реновации Эверетта поднимут в начале 2079 года.
> мистер Бондс

РЕНТОН

Рентон многие считают «спальным районом Сиэтла». Когда-то это был яркий образец пригорода в эпоху Шестого мира, доведённый до абсурда. По сравнению с другими районами вроде Центра, Такомы или даже Редмонда и Андеграунда орков, Рентон почти ничем не примечателен. Попросту говоря, Рентон — место, куда стремятся рабы корпораций и простые работяги, считая это символом успеха.

В Рентоне дела не ведутся: здесь обитают милые, «добрые» люди Сиэтла. Сюда уходят отдыхать в конце рабочего дня. Тут селятся пенсионеры и семьи, пытающиеся жить

по канонам «традиционных ценностей» и «тихого семейного счастья». По крайней мере, так им обещала реклама.

> Короче, место, от которого тошнит любого бегущего (или всякого, кто способен мыслить независимо). Рентон настолько искусственный и скучный, что больно смотреть! И к тому же... а, ладно, забейте, не хочу спойлерить новичкам.
> Шмяк-О!

Десятилетиями в Рентоне базировалось несколько охранных фирм и небольших технокомпаний; последние серьёзно пострадали при Втором Сбое Матрицы, а первые только выросли. Местная экономика пошатнулась, а преступность возросла. Но за последние два года новая Матрица позволила оживить техноиндустрию Рентона, и район постепенно вернулся к своей прежней славе.

В Рентоне хватает удобных жилых домов, магазинов и развлекательных заведений, чтобы жители не заскучали. Добавьте к этому зелёные холмы, озёра и реки, и станет ясно, почему люди хотят тут жить. Жаль только, что за ширмой чудесного среднего класса кроются расизм и ненависть к металюдям, а также редкая, но неприятная местная преступность.

Со времён Ночи ярости Рентон стал цитаделью «Хуманиса», хотя никто и не желает этого признавать. Из-за сочетания (слегка) изменившихся общественных норм и роста рождаемости металюдей (особенно орков) расисты и фанатики в Рентоне вынуждены бессильно наблюдать, как «нашествие металюдей» угрожает их представлениям о спокойной жизни. Но они не отступили, лишь сменили тактику.

> Хоть я и не выношу Рентон, надо признать: дела не так плохи, как лет десять назад. Металюди ходят по улицам Рентона, почти не опасаясь, что на них нападут, едва заметив. Антиметагуманизм категорически не одобряется, по крайней мере, открытый. Но металюди, живущие в Рентоне, неизбежно будут испытывать на себе микроагрессию. Плохое обслуживание в лавках, кафе и прочих заведениях, досмотр на улицах просто за то, что ты орк, придирчивость патрулей СР или просто молчаливое презрение местных — вот лишь часть проблем, которые ждут метачеловека в Рентоне. А за закрытыми дверями дела ещё хуже.
> Бык

ОБЕРН

Первое, что люди замечают, приближаясь к Оберну, это гул. Этот звук, подобно знаменитому Таосскому гулу, исходит отовсюду. Такой низкочастотный звук могут издавать только 363 км² промышленного оборудования, работающего 24 часа в сутки. Местные жители привыкли к шуму, потому что таковы уж они — выживальщики. Это «синие воротнички», рабы корпораций, заставляющие шестерни Сиэтла вращаться. Их менталитет породил крайне изолированное общество, где каждого волнуют лишь его проблемы. А проблем хватает — от нарастающей расовой вражды до семейства мафии, отчаянно пытающегося удержать власть.

Но есть и приятная сторона: цены на недвижимость тут выгодные, а потому несколько техностартапов решили превратить Оберн в новую Кремниевую долину. Новый центр и новые манеры не очень-то понравились местным, что привело к культурному расслоению, отражающему древнее разделение на богатых и бедных.

> В Оберне легче всего добыть дешёвое снаряжение и услуги благодаря местным автоматическим фабрикам, но местные недолюбливают чужаков. Чтобы куда-либо попасть здесь, нужно иметь связи, так что старайтесь заводить друзей и поддерживать с ними отношения.
> Пистонс

СНОХОМИШ

Обычно, когда люди думают о Сиэтле, они представляют Изумрудный город полным суеты, так что тихий Снохомиш становится для них сюрпризом. Это старомодный район, где люди держатся вместе, несмотря на все перемены в Сиэтле после Великого танца духов. И до, и после этого события Снохомиш был основным источником местного продовольствия для всего Сиэтла. Многие прозвали его Житницей Изумрудного города за бескрайние поля пшеницы, но я не хочу, чтобы это было единственное, что запомнят люди. В Снохомише есть поля пшеницы, кукурузы и сои, а также сотни яблоневых садов, разнообразных ферм, выращивающих фрукты и картошку не хуже, чем в Айдахо в старину, и огромные парники, где растёт всё, от персиков до кофе, в любое время года и вдали от привычных широт.

К производству провизии прилагается всё, чего можно ожидать от сельскохозяйственного бизнеса: подземные испытательные полигоны; речные рукава с модифицированными лососями и водорослями; промышленная переработка сои, превращающая унылые бобы во вкуснейшие блюда. Мегакорпорации ведут

разработки и исследования по всему району, создавая улучшенные сельхозкультуры. «Улучшенные» — значит, выгодные для них, а не «полезные для здоровья», или какую ещё чушь они там втирают.

Помимо ферм и рыбы, Снохомиш славится древностями, однако если столетие назад шансы найти антиквариат с доступным магическим потенциалом были почти нулевые, то теперь те, кто ищет редкие предметы, пропитанные маной мощных событий или ритуальной магией времён до Пробуждения, часто находят их здесь. В недавней лихорадке чёрных копателей Снохомиш стал популярным местом торговли и заключения сделок. Несколько выходцев из этого региона прославились умением распознавать эти находки, так что артефакты нередко проходят через их руки, иногда оставаясь на время, пока эти ребята пытаются разгадать их загадки.

> Какая дивная картина! Жаль только, она совершенно не отражает тёмные стороны Снохомиша. Да, пища и старьё — самый крупный бизнес, довольно важный для бегущих, но чаще всего нас приводят в этот район тайные укрытия корпораций. Фермы-развалюхи, заброшенные дома, редкие горные хижины: именно здесь компании, правительство и тайные организации ведут тайные дела, прячут агентов или ценные активы, пока шум не уляжется.
> Саундер

> Изредка везучему бегуну дают самому пройти тренировку на одной из баз корпоративного спецназа в Снохомише. У многих отрядов тут не только укрытия, но и тренировочные площадки. Местных курсантов порой используют как отряды быстрого реагирования (или просто реагирования, если нужно сохранять тишину). Такие базы обычно находятся на заброшенных фермах, на которых земля перестала быть плодородной.
> Хард Экзит

> Большинство ферм в начале века выкупили «Ингерсолл-Беркли», а потом перепродали другим заинтересованным сторонам. Так что у «И-Б» неслабый доступ к инсайдерской информации, где какие отряды тренируют своих бойцов. Полезно, если нужны сведения об этих местах, но и вредно, ведь, если вы попадётесь, «И-Б» достаточно обратиться к широкому кругу талантов.
> Пистонс

> Тренировочные базы предпочитают набирать металюдей больше обычного. Потому весь район слегка метафобный, а межрасовые тёрки учат курсантов двум важным навыкам: терпению и стойкости.
> Пикадор

> Слегка метафобный? Ха! Снохомиш самый расистский район во всём плексе. Тут «Хуманисы» часто набирают себе сторонников, и по слухам, у них здесь тоже есть тренировочная база для боевого крыла «ХумаНации», «Пламенного меча». На металюдей часто нападают, а убийства расследуют на скорую руку и вешают на других металюдей.
> 2XL

ФОРТ-ЛЬЮИС

Вы хоть знаете, что такое Форт-Льюис? Форт-Льюис — это ваш шанс заглянуть в антиутопию, которая радикально отличается от той, в которой мы живём. Вас утомил хищный капитализм? Добро пожаловать в Форт-Льюис! Здесь вы испытаете на себе все прелести военной диктатуры! Да здравствует разнообразие!

Знаете, в чём единственный плюс военной антиутопии? Она чище. Военные готовы терпеть куда меньше дряни, чем копы из «Странствующих рыцарей», а ещё солдаты неплохо убирают округу и не разбрасывают мусор.

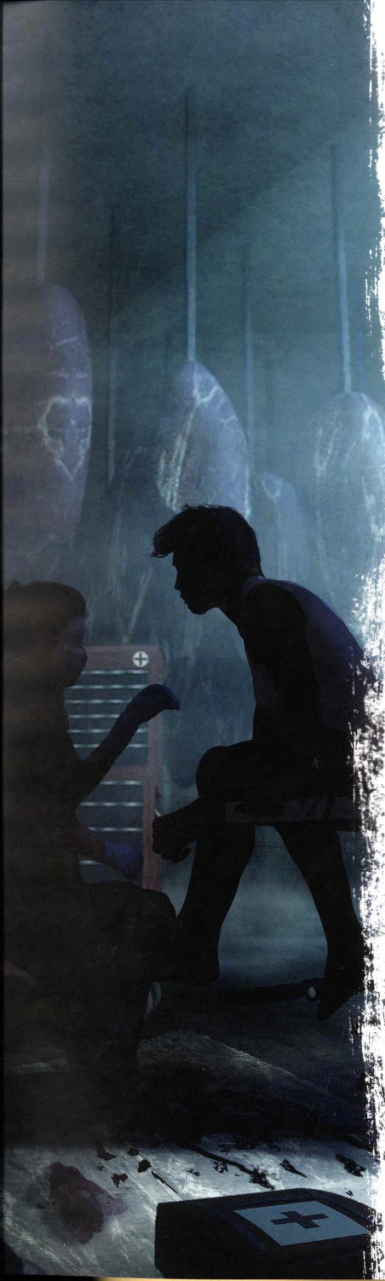
> Чистота и порядок всегда были симптомом авторитарного режима. Этим он и привлекает: при всех своих недостатках, они умеют поддерживать порядок.
> Ауфхебен

> Зависит от того, чем военные готовы делиться с гражданскими. Любой генерал знает, что важно иметь технологию, которой нет у противника. Так что революционные творения зоологов, особенно в сфере охранных животных, обычно держат в тайне, а не дают им разойтись по миру.
> Ополченец Кей-стрит

> Ага, они не продают свои секреты. Просто изобретают что-нибудь мощное, а потом оно выходит из-под контроля или ломается и начинает убивать нас во сне.
> Саундер

> Именно так возникла чупакабра.
> План 9

Ещё тут красивее, чем в большей части Сиэтла: здесь пышная зелень и относительная тишина. Честно говоря, это почти пугает — зайдите сюда как-нибудь поутру, когда туман



окутывает сосны, и прислушайтесь к глухой тишине. Изредка вдали чирикнет птичка — и тут же улетит, услышав приближение другого звука. Звука башмаков, марширующих в унисон, — вы его услышите прежде, чем увидите проходящий мимо патруль. Всякий раз меня пугает до чёртиков. А вечером ещё хуже, когда они играют отбой.

> Чел, у тебя какие-то проблемы с армией? По тебе видно, что ты не служил.
> Хард Экзит

Однако пусть у вас не сложится неверное впечатление. У Форт-Льюиса есть и тайная сторона — просто здесь лучше, чем в других местах, скрывают преступления и бардак. Но, в конце концов, здесь тоже живут люди, а люди всегда предаются порокам. Командиры Форт-Льюиса просто стараются, чтобы им предавались в специально отведённых местах, а не на глазах у детей и впечатлительных.

И вот ещё: поскольку в Шестом мире ничто не обходится без сюрреалистического штриха, посреди этого военного государства в миниатюре находится самое популярное место семейного отдыха в разрастании — Зоопарк Форт-Льюиса, где держат в неволе самых впечатляющих зверей в поразительно точных копиях их естественных сред обитания. Конечно, за кулисами зоопарка работают исследователи, которые пытаются почерпнуть, изменить или даже увеличить силы содержащихся тут зверей. Так что у самого милого места Форт-Льюиса самые большие шансы убить нас всех.

РЕДМОНД

Если вы не жили в Редмонде, вы не знаете Редмонда. Корпоративные рабы, бывающие тут по делам, и богатые искатели приключений на воскресных прогулках тоже не знают. Не узнают и бегущие, которым придётся тут залечь на дно на несколько дней. Да, они увидят ту же дрекню, почуют ту же вонь, но разница в том, что они смогут уйти. Тем же, кто тут родился и ничего другого не видел, сбежать куда труднее.

Но рано или поздно любой бегущий в тени оказывается в Редмонде — месте, куда приходят умирать мечты Сиэтла. Здесь нет жизни, нет движения. Этот район бесплоден, непродуктивен, токсичен — и поэтому его называют Пустошью. Когда-то давно Редмонд сиял. Это был новейший технорайон Сиэтла, полный изобретателей и их денег. Теперь же Редмонд похож на извращённый «ловец снов», который

ловит и конденсирует кошмары всей агломерации Сиэтла. А после технологического краха 2029 года Редмонд потерял всё. 80% его промышленности разорилось в один день, как и его власти. Все, у кого были средства, бросились наутёк. Те же, кто остались, занялись погромами, мародёрством и прочим беззаконием — власти больше не могли их сдержать. Такова метачеловеческая природа, чаммеры. Заброшенные предприятия и дома привлекали наркоманов, опустившихся людей и преступников со всего мегаполиса. По мере того как Сиэтл очищался, Редмонд собирал его отбросы.

Даже «безопасные» кварталы Редмонда в социальном плане хуже, чем худшие части основного Сиэтла. Редмонд делится на феодальные княжества, разделённые пустошами ржавеющей техники. Банды, похожие на первобытные племена, правят каждая своим куском ада. Где раньше были густонаселённые кварталы, там теперь самая желанная недвижимость. Здания и активы корпораций, оставшиеся здесь, укреплены надёжными заборами и тяжёлой артиллерией. По большей части роль охраны играют наёмники или местные бандиты. Коммунальные услуги вроде водопровода, уборки мусора, канализации и электричества не работают; любой, у кого есть такая роскошь, сам добыл их какой-то хитростью.

> Раньше в Редмонде было почти невозможно выйти в Матрицу, но новая инфраструктура немного улучшила ситуацию. Впрочем, назвать здешний доступ «елеле пашущим» уже комплимент.
> Шмяк-0!

> Всё верно. Астрал в Пустошах тоже зафраган вконец. Если вы здесь не выросли, творить заклинания тут — всё равно что плавать в желе.
> Лиран

Как ни странно, у Редмонда есть правительство. Мэр Редмонда — Соня Шолль. Она борется с корпорациями, умея осторожно выбирать противника, и порой побеждает (к счастью, корпорациям плевать на Редмонд, и они не готовы бороться в полную силу). Но, увы, никакие победы не могут изменить ситуацию.

> Звучит мрачно, но это правда. Если в Пустошах что-то появляется — новое предприятие, приносящее деньги, или бегущий, урвавший большой куш, первым делом они пытаются свалить. В Редмонде успехом считается уехать отсюда.
> Хейз

> Золото тут не задерживается.
> Носитель-Многих-Имён

Реже всего в Редмонде встречается надежда, и это хорошо, потому что надежда вас погубит. Она заставляет думать о завтрашнем дне, отвлекает от выживания здесь и сейчас, а выживание — единственное, что остаётся делать в Пустоши.

ПЬЮАЛЛУП

«Пустоши», говорят люди, объединяя нас с Редмондом, как будто мы соседи, а не находимся друг от друга в шестидесяти километрах. Тут, в Пьюаллупе, мы привыкли, что чужаки нас ни во что не ставят. Нас считают грязным отребьем, мафией и якудзой, рвущими друг другу глотки, жителями клоповников и борделей, отчаянно борющимися за каждую нюйену, эльфами и орками, режущими друг друга за объедки со стола и из-за уличной торговли.

Мы — всё это вместе, но это — не всё, что мы есть.

Чаммер, тут живут люди. Всегда жили и всегда будут. Столетие назад тут были деревни, просторные поля, синие небеса и зелёные холмы. Затем явились Рейнир и беженцы, пепел и придурки, Ночь ярости и отбросы Тир Тарнгира. После этого на нас наслоилась пара поколений продажных политиков и семей паразитов-бандитов, высосавших район досуха. Присыпьте немного отчаянием. Добавьте щепотку ненависти. Непередаваемый вкус, верно?

Что ж, у нас здесь точно не Центр, но люди есть люди. Полмиллиона душ — и это только официальные цифры — пытаются тут жить, сводить концы с концами, иметь крышу над головой, набивать желудок, заводить детей.

Если бы корпорации дали нам хоть полшанса, хоть раз заключили честную сделку, они бы заработали тут неплохие деньги. У нас есть место. У нас нет ничего, кроме места для расширения, и люди, у которых нет ничего, кроме жажды лучшего будущего. Тут можно строить, а не дразнить нас обещаниями. Сюда можно инвестировать, и мы готовы работать, покупать, продавать. Всем будет лучше.

Но Пьюаллуп для этого не годится, если послушать наших соседей. Не-а. Они приходят сюда скрываться от закона, покупать дурь или микрочипы, снимать джойбоев и кредшлюх, бить морды ушастым. Они приходят сюда участвовать в подставных гонках или возить контрабанду на прокачанных грузовиках по Трассе 7. Они приходят сюда, как в трущобы, чтобы получить пинка от настоящих улиц, если Белвью или Центр на их вкус слишком спокойные.

Кто-то когда-то сказал: ты платишь шлюхе не за секс, а за то, что потом она от тебя отстанет. Для наших соседей Пьюаллуп — такая вот трудовая девчонка. Они приходят сюда, чтобы снова уйти и чувствовать себя от этого лучше.

ОСТРОВ СОВЕТА

В XIX и XX веках остров Совета назывался островом Мерсер, в честь братьев Эйсы и Томаса Мерсеров, первых белых, которые тут поселились. Их ферма выросла в процветающую деревню, ставшую частью Сиэтла в 1960-м. Благодаря Первому Денверскому соглашению правительству СКАШ удалось оставить за собой Сиэтл, который в результате стал крупнейшей некоренной территорией в Северной Америке. Только остров Мерсер был передан Совету Салиш-Ши в качестве посольской резиденции и пункта связи с остальными коренными нациями. Салиш снесли современные здания, стёрли дороги и более десятилетия занимались приведением острова в первозданное состояние, а заодно тайно проводили сюда энергию, водопровод и узлы Матрицы. В правление первого вождя Джона Мозеса, а затем вождя Джеймса Серого Медведя, который много десятилетий прослужил послом Салиш в Сиэтле, остров Совета превратился в один из самых красивых уголков Сиэтла, продолжая служить дипломатической миссии. Смерть Серого Медведя прямо перед переговорами о Третьем Денверском соглашении стала шоком — без его многолетнего дипломатического опыта переговоры вскоре заглохли. Денвер ушёл на второй план, но остров Совета занял его место — теперь здесь разместились посольства Коренных наций Америки. Остров всё ещё привыкает к своему новому статусу, и тут быстро вырастают новые здания.

> Остров Совета стенает под пятой батальона Салиш-Ши, расквартированного здесь сразу после срыва переговоров по Третьему Денверскому соглашению. Заодно те расширили представительство корпораций КНА на острове, но львиную долю населения всё равно составляют солдаты, и они портят статистику по доходам и образованности. Три четверти бойцов — орки, причём более пятисот из племени «Орки Каскада», в котором можно завербоваться уже в шестнадцать лет и без диплома колледжа. А где такие солдаты, там хулиганство и проституция.
> Милашка Си-Так

> Совет СШ так и не раскрыл, кто входит в категорию других , составляющую аж 4 процента разумных душ. Они что, включили в этот список духов? Искусственные интеллекты? Мы знаем, что среди прочего у них есть оборотни и вендиго, но кто ещё? Ходят слухи о разумных пресноводных мерроу и даже дракоформах. Только Салиш-Ши знают точно, но никогда не скажут.
> Элайджа

Остров Совета по возможности сохраняют в первозданном состоянии — или, точнее, приводят в состояние, похожее на первозданное. Всюду зелень, самая очевидная — деревья и густые кусты, но весной и летом тут настоящий бум цветения. Здания строят такой формы, чтобы они напоминали традиционные жилища коренных народов Тихоокеанского Северо-Запада, но, конечно, не из настоящего дерева, а из современных материалов, скрытых под деревянной обивкой. Эту этническую ширму поддерживают по всему острову; жители носят народные костюмы, пользуясь при этом новейшими коммуникаторами «НеоНЕТ», точки беспроводной связи спрятаны в предметах искусства и фонтанах, и, хотя среди деревьев не висит ни одного современного провода, их корни переплетаются с целой паутиной проводки и труб. Большую часть населения составляют чиновники, дипломаты и их семьи, но есть и несколько учёных, в том числе ботаники и парабиологи.

> Мы в Сиэтле часто забываем, потому что туркомпании КНА вечно рекламируют «БлизКаникулы» на территории Салиш, и все мы знаем кого-нибудь, кто, устав от суетного бега, продал всё, что имел, и вступил в псевдоплемя, чтобы «вернуться к природе». Но большинство населения КНА живёт в городах (причём бывших городах США!), водит машины, ворчит про налоги и читает новости на коммуникаторах, а потом готовится к совещанию по поводу бухучёта в «Бегущем олене». В них чуть больше заботы о природе, у них другие верования, но в целом они такие же горожане с теми же проблемами и убеждениями, как и все мы.
> Бык

> Есть ещё чудаки, которые полностью следуют Древнему пути, но это должен быть сознательный выбор, который нельзя навязывать другим. Это трудный путь, полный опасностей, но то, что увидишь по дороге, прекрасно.
> Носитель-Многих-Имён

> Остров Совета — это официально воздушное пространство КНА, которое они ревностно охраняют. Дроны и вертушки КНА тут могут летать, но, если вы не в медицинском вертолёте или не согласовали дипломатический визит заранее, духи аккуратненько посадят вас прямо в озеро.
> Кейн

УТРЕМЕР

То, что называют «Утремером», в наши дни могло бы с тем же успехом говорить по-французски и находиться за морем — так сильно оно оторвано от Изумрудного города. Поймите правильно, Утремер — часть агломерации, но он настолько удалён от основного Сиэтла, насколько это возможно в пределах официальных границ города. Это и благо, и проклятие для тех, кто живёт, работает или просто гостит там.

Утремер не единое место — это название пяти крупных островов в Пьюджет-саунде, формально считающихся частью Сиэтла. До них на самом деле проще добраться с территории Салиш-Ши, с которой два из них даже соединены мостами, но, как вы поняли, договор о границах составляли политики, а не географы. Названия островов с севера на юг: Бейнбридж, Вашон (да, как производитель одежды), Фокс, Макнил и Андерсон. Если хотите выглядеть полным чужаком, непременно добавляйте перед каждым из этих слов «остров», когда говорите с коренным сиэтльцем. Все пять вместе считаются единым районом, но всем на это плевать, поскольку Бейнбридж стоит во главе благодаря куда большему населению и нечестным правилам демократии. А ещё всем плевать потому, что все, кто живёт на островах, предпочитают не иметь дела с политикой города. Даже местные политики. Единственное, что объединяет острова, — это утремерский менталитет.

После раскола США и появления агломерации Утремер активно развивался. В Сиэтл хлынули беженцы, многих из них выселили на острова, назначили в государственные стройотряды и велели строить. Это дало им хоть какую-то работу, хотя из-за недостатка навыков строили они криво, а из-за недостатка финансов начались проблемы в местной экономике. Острова слишком удалены, сообщение с берегом слишком дорогое для беженцев, так что, несмотря на скверное качество зданий, сюда съезжались богачи, ищущие уединения, чем непомерно задрали стоимость проживания. Каждый остров отреагировал по-своему, поэтому об островах в целом мне больше сказать нечего, ведь с тех пор каждый из них обрёл индивидуальность.

АНДЕГРАУНД

Андеграунд орков уходит корнями в давнюю историю Сиэтла. После великого пожара в 1889 году был издан указ, чтобы новые дома строили только из негорючих материалов, а не из древесины. Поскольку район был построен в пойме реки, которую, как легко догадаться, часто затапливало, власти решили поднять его на пару этажей. Нижние этажи старых зданий превратились в подвалы и склады, а со временем их просто заперли и забыли. В конце XX века энтузиасты попробовали снова их исследовать и обнаружили, что подземелья обжили и расширили контрабандисты и работницы древнейшей профессии, а затем город ещё больше распахал их, копая метро и тоннели. Некоторые территории переоборудовали и почистили, чтобы водить сюда туристов, но большая часть осталась нетронутой.

> Подземелья изначально замуровали из-за угрозы эпидемии в 1907 году.
> Нефрин

Когда в 2011 году гора Рейнир тряхнула Сиэтл, подземелья снова закрыли, опасаясь обрушения и скоплений ядовитых газов (при извержении ядовитые газы куда опаснее лавы, которой достаётся всё внимание). Но постепенно изгои общества — сперва бомжи, затем гоблинизированные — нашли маленькие проходы вниз, и общество закрывало на это глаза. «С глаз долой, из сердца вон», как говорится. В 2039 году губернатор Виктор Алленсон арестовал всех металюдей в Сиэтле и загнал их в концлагеря в складских кварталах Такомы и Центра. 7 февраля все эти склады внезапно загорелись. К счастью, гоблины из подземелий к тому времени уже открыли отдельные проходы для провоза контрабанды; по этим проходам тысячи металюдей смогли спастись. Не все, но многие. Хотите знать, что жгут на каждую годовщину Ночи ярости? Чучело Алленсона.

> Сгнить в аду за такое мало.
> Бутч

Когда город очухался от этого безумия, большинство металюдей вернулось в общество, но многие не смогли простить такого предательства и остались внизу. Гоблины и дварфы совместно расширили тоннели подземелий, укрепили их и создали территории, достаточно просторные для проживания общины, но достаточно небольшие, чтобы при необходимости в них спрятаться. К тому же они раскопали множество тоннелей, возникших после извержений вулкана — наука не может объяснить, как они появились, но для подземных строителей они стали благословением.

> Это явно магия. Похожие тоннели встречаются по всему миру. Мы не знаем, как и почему они появились, но источник предельно ясен.
> Эфирнавт

В середине 2040-х общины орков и дварфов крепко поссорились. У них и раньше бывали стычки, но троллям удавалось поддерживать мир. Однако на сей раз всё зашло слишком далеко. Дварфы — самые образованные жители подземелий, владевшие инженерными знаниями, — ушли, превратив Андеграунд Сиэтла в Андеграунд орков. О причинах исхода мало что известно, но с тех пор дварфы крепко недолюбливают орков.

И вот к чему мы пришли. Андеграунд Сиэтла, официально сменивший название, — теперь самый модный район плекса. Молодые художники и рисковые инвесторы стекаются сюда, поражаясь, как тут всё дёшево, и восхищаясь местной культурой. Джентрификация уже стала проблемой, но она принесла с собой и масштабную реновацию городских коммуникаций, официальную подачу энергии и водопровод вместо редких нелегальных врезок. Началась работа над реформой школ, а «Ренраку» вошли в историю, открыв первую в Андеграунде больницу. Чистота, охрана полиции и столь необходимые нюйены хлынули сюда.

> А орки хлынули отсюда.

> ДиректОРК

> Когда приняли поправку 23, объявив Андеграунд орков официальным районом города, дварфы, ушедшие тридцать лет назад, стали переезжать обратно, размахивая документами на собственность, и наняли «Хард-Корпус» вышвыривать орков из домов. Гимли Харрис (третий старейший дварф в Сиэтле — в первом поколении многих так называли) стал суровым лидером «Реконкисты» и вбил клин в сердце Андеграунда. Дварфы заявляют права на огромные площади и прибегают к силе, чтобы выгнать местных и создать поселения на лучших территориях. Они заявляют, что это вопрос наследия. А орки считают, что это расизм.

> Солнышко

> Что бы вам ни говорили в корпоративных СМИ, большинство орков в подземельях — простой народ, который пашет на двух-трёх работах, чтобы прокормить семью. Банды и преступники их пугают не меньше, чем остальных, но вторжение дварфов провоцирует экстремистов.

> Бутч

> Ясное дело, контратаки снимают на видео и передают в СМИ, а те и рады показать орков жестокими головорезами и дикарями. Эскалация насилия продолжается, и ничем хорошим это не кончится.

> 2XL

> Поттер пытается утихомирить страсти; она взяла крупные займы (главный кредитор — «Ренраку»), чтобы укрепить существующую инфраструктуру, провести больше электричества в Андеграунд и расчистить новую территорию. Она хочет показать, что места хватит всем.

> Хейз

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

НА КОНУ – БУДУЩЕЕ СИЭТЛА

Текст: Бланш Филлипс для KSAF

Чуть более года назад губернатором Сиэтла избрали Коринн Поттер, программа которой состояла всего из нескольких обещаний, но при этом завоевала массовую поддержку. От Брэкхейвена ей осталась куча нерешённых проблем, и Поттер, не вдаваясь в детали, пообещала разобраться с каждой. После избрания Поттер наняла консультантов и экспертов, чтобы выбрать лучшие решения. Из-за этого её действия порой разочаровывали ту часть электората, которая ждала, что Коринн будет слушать сердце, а не холодный разум. Теперь она занялась, пожалуй, самым скандальным пунктом своей программы: борьбой за независимость Сиэтла.

Во время выборов многие требовали сделать Сиэтл свободным. Эти призывы встретили в равной степени поддержку и отторжение, мнения горожан разделились. Чтобы разобраться с этим кризисом, Поттер собрала представителей различных фракций, особо обеспокоенных тем, как Сиэтл решит вопрос с независимостью.

Вполне ожидаемо, что Поттер пригласила нескольких членов Корпоративного совета, а именно майора Бренду Рид из «Ареса», Томаса Миранду из «Горизонта» и Такуто Накагаву из «Ренраку». Поттер также обратилась в «Тихоокеанскую группу процветания», и те прислали на переговоры директора

«У-Син» Дэвэя Тао. Кроме того, в судьбе Сиэтла примут участие его ближайшие соседи: Совет Салиш-Ши отправил Джона Абернати из племени Салиш, СКАШ прислал конгрессмена-новичка Карла Деррика, чтобы добиться сохранения статуса-кво, а Тир Тарнгир будет представлять на саммите Маргарет Телестриан. Пожалуй, самым неожиданным стало приглашение Морской Драконицы, чей делегат на конференции ещё не появился. Как участие одного из самых скандально известных драконов повлияет на ход встречи, пока остаётся лишь гадать.

В следующую неделю эти силы будут во многом решать будущее Сиэтла. Лишь время покажет, удастся ли жителям Сиэтла перекричать голоса его мегакорпораций.

> Это, пожалуй, самая хитрая политическая интрига, какую только могла придумать Поттер. Она сможет публично заручиться поддержкой и бросить пробный шар влиятельным игрокам, а если дело не выгорит, всегда можно обвинить в этом их.
> Перегрин

> Да, но это также значит, что она не будет в центре внимания и не получит всех лавров в случае успеха. Она жертвует частью потенциальной славы, чтобы смягчить критику в случае провала. Это могут счесть слабостью.
> Ополченец Кей-стрит

> В любом случае она хорошо поработала. Ну что, бьёмся об заклад, кто из делегатов выберется из города живым? И на исход саммита? Принимаю ставки 2 к 1, что Сиэтл будет независимым.
> /dev/grrl

> Серьёзно, нам нужно как-то ей помочь.
> Неткэт

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

«Свободный Сиэтл» — вводное приключение для игры «Shadowrun: Шестой мир». Оно даёт игрокам возможность пережить события, случившиеся в Сиэтле во время саммита 2080 года. В городе недавно избрали нового губернатора, и в народе многие поддерживают идею независимости города. Губернатор собирает саммит, чтобы обсудить варианты.

«Свободный Сиэтл» — гибкое приключение. Ведущие могут менять сложность, чтобы она подходила навыкам игроков и составу команды. В центре приключения — бегущие на службе у госсекретаря Сиэтла, которые обрабатывают разных гостей саммита, пытаясь понять, кому те верны и как далеко готовы зайти ради своих целей.

Далее текст только для ведущего. Игрокам следует остановить чтение на этом моменте, чтобы не открыть для себя спойлеры к игре.

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Для «Свободного Сиэтла» требуется основная книга правил игры «Shadowrun: Шестой мир». Исторические подробности о Сиэтле можно найти в разных дополнениях к 5-й редакции Shadowrun, изданных в оригинале как Seattle Sprawl, The Complete Trog, Hard Targets и Better Than Bad.

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В «Свободном Сиэтле» игроки путешествуют по Сиэтлу, выполняя заказы могущественных нанимателей. Ведущий может разыграть все эти истории или выбрать только те, что подходят для его команды. Ведущий также может создавать новые истории на своё усмотрение, чтобы кампания тянулась дольше.

ОСНОВНЫЕ РАЗДЕЛЫ

Эта книга делится на главы, помогающие проводить приключение.

- **Введение:** краткий пересказ сюжета, необходимая информация о месте действия и прочие полезные детали и данные.
- **Сцены:** само приключение, разбитое на отдельные сцены.
- **Подведение итогов:** чем закончилась ваша игра. Сюда входят возможные последствия, награды в виде нюйен и кармы и информация, связанная с подготовкой к забегу.
- **Подготовка к забегу:** информация, которую игроки могут раскопать об участниках саммита, местах и взаимоотношениях в этом приключении.
- **Лики теней:** описания важных персонажей ведущего, с которыми персонажи игроков будут взаимодействовать (прямо или косвенно) в ходе приключения.

СЦЕНАРИИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение разворачивается как серия последовательных сцен. Некоторые требуют от игроков сделать выбор, и тогда вы переводите их к новому разделу, где описаны результаты этого выбора. В каждой сцене есть следующие части.

- **Первый взгляд.** Краткое описание событий.
- **Обстановка.** Текст, который нужно вслух зачитать или пересказать игрокам, когда они достигнут требуемых мест сцены.
- **Зацепки.** Подсказки по созданию атмосферы сцены. Также памятка для ведущего о сюжетных поворотах и скрытой информации, которую игроки могут узнать, а могут и не узнать.
- **Закулисные подробности.** Механика каждой сцены, в том числе мотивы персонажей ведущего, тайны, особые инструкции или информация. Тут также описаны интересные места и даны параметры персонажей-противников.
- **Выход за рамки.** Подсказки, как изменить сцену, чтобы сделать её сложнее.
- **Развитие сюжета.** Подсказки, как справляться с потенциальными проблемами.
- **Отряды и подвижные цели.** Полезная справка с параметрами людей, чудовищ и прочих тварей, которых игроки могут встретить в сцене.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего (ПВ) необходимы в каждом приключении. Они могут быть союзниками, врагами или просто знакомыми, с которыми взаимодействуют игроки. Для важных ПВ даны описания и параметры в разделах «Закулисные подробности», а важные персонажи, появляющиеся во многих сценах, описаны в разделе «Лики теней» в конце этой книги. Ведущие при необходимости могут менять своих персонажей, делая их более (или менее) опасными противниками. Группы ПВ действуют по правилам отрядов, описанным в «Shadowrun: Шестой мир. Основная книга правил» (далее ОКП6) на стр. 114.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

Сиэтл — город-государство, переживающий смуту. Он остаётся последним бастионом Соединённых Канадско-Американских Штатов на западном побережье Северной Америки. Поскольку город окружён несколькими странами и отдалён от государственной столицы на тысячи километров, неудивительно, что сиэтлцы чувствуют себя брошенными федеральным правительством. После крупного скандала, в который впутался предыдущий губернатор, в Сиэтле состоялись внеочередные выборы, на которых победило новое лицо с туманным прошлым.

В первые месяцы после прихода к власти Коринн Поттер попыталась пройти по тонкой грани между нуждами людей и мегакорпораций. Для этого она созвала саммит и пригласила на него представителей разных фракций, чтобы они высказались за или против независимости. Никому из гостей саммита она не доверяет, а потому попросила своего госсекретаря провести независимое расследование мотивов каждого участника. Поттер считает, что это поможет ей принять правильное решение о будущем Сиэтла.

СИНОПСИС ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Госсекретарь Чак Бил поручил известному в Сиэтле посреднику Ромео собрать команду, которая может провести это расследование. Ромео раскинул широкую сеть, чтобы подобрать нужную команду бегущих — не обязательно из Сиэтла, поскольку порой бывает полезно нанять отряд без местных связей и предубеждений. По итогам расследования команда доложит Ромео о результатах каждого забега, о происшествиях на забеге и своё мнение о забеге. Эту информацию передадут Билу, а через него — Поттер.

Ромео свяжется с игроками, чтобы собрать команду, и будет действовать как их посредник с верхушкой. Внедрять «кротов» в каждую из этих организаций, чтобы добыть информацию, — слишком долго и хлопотно. Вместо этого игроки выполнят несколько заданий для гостей саммита. Предприимчивые игроки вполне могут найти возможность глубже исследовать мотивы своих нанимателей, а Ромео щедро заплатит за инфотовар, связанный с финансами, перепиской или планами.

ВЫЗОВ БРОШЕН

СЦЕНА НУЛЕВАЯ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Бегущим надо попасть в Сиэтл, если они ещё не там. Детали этой сцены в основном остаются на усмотрение ведущего, ниже описано лишь несколько рекомендаций.

ОБСТАНОВКА

Прочитайте, если бегущие ещё не в Сиэтле:

Вам позвонил по коммуникатору знакомый, который кратко описал вам ситуацию в Сиэтле. Вы произвели впечатление на местного посредника, который готов щедро оплатить вам командировку. Вы проведёте в Сиэтле неделю на средства мистера Джонсона, в оплату входят перелёт и отель. Вам нужно только поговорить с мистером Джонсоном насчёт одной работёнки, которую он предлагает. Вы садитесь на суборбиталь и летите в Сиэтл.

Прочитайте, если бегущие залегли на дно:

Ваше убежище не особо широко известно. В конце концов, в этом и смысл хорошего убежища. Так что, услышав стук в дверь, вы хватаетесь за пушку, ожидая нападения. Но вместо этого вы обнаруживаете прикреплённую к двери электронную бумагу — билет на суборбиталь до Сиэтла, отбывающий этим вечером, и чек на недельное проживание в городе. Похоже, кто-то услышал ваши молитвы и дал вам шанс сбежать. Вы садитесь на рейс и вскоре приземляетесь в Сиэтле.

ЗАКУЛИСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Мистер Джонсон — это посредник по кличке Ромео, которому нужны сторонние бегущие для серии заданий. Он предпочитает работать с чужаками, но готов привлечь и кого-нибудь из местных, кто хорошо ориентируется.

ВЫХОД ЗА РАМКИ

В этой сцене не требуется выходить за рамки. Но если хотите расширить кампанию, у вас есть отличный шанс сделать её продолжением предыдущей, добавить мотивации или отыгрыша.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Если игроки особо подозрительны, то такое приглашение заставит их ещё больше насторожиться. Напомните, что отель, куда их пригласили, не связан с корпорациями или криминалом, и всё, что бегущим нужно сделать, — это появиться. Подайте это как что-то вроде бесплатного семинара — почему бы не сходить за халявой, если от вас так мало требуется?

СЦЕНА ПЕРВАЯ: «ДА НАЧНЁТСЯ ШОУ!»

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Команда встречается с Ромео и выясняет детали предстоящего им задания.

ОБСТАНОВКА

Вы прибываете в самый роскошный отель, какой только видели: «Пан Пасифик Сиэтл». Хотя «Пан Пасифик» — это сеть отелей, каждая гостиница уникальна, и их здание в Сиэтле не исключение. Мебель тут украшена камнями, похожими на изумруды, а из бара на крыше открывается вид на залив Пьюджет-Саунд, от которого, как говорят, захватывает дух.

И вот вам повезло здесь побывать. Ромео, знаменитый своими делами на весь Сиэтл посредник, пригласил вас выпить и обсудить насущные дела.

ЗАЦЕПКИ

Сцена должна позволить персонажам освоиться в новых условиях, встретиться с боссом и оценить размер пропасти между миром, где они живут, и миром, где они работают. Подчеркните это различие.

ЗАКУЛИСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Ромео хочет нанять бегущих на временной основе, чтобы команда провела серию забегов. Ромео намерен устроить команде убежище в Пьюаллупе, эльфийской версии Пустошей. Помимо основного задания, Ромео хочет, чтобы бегущие раскопали любую информацию и разведданные, связанные с их нанимателями.

Ромео сообщит игрокам, что они сразу получат 7 500 ¥ (на всю команду, не каждому) на недельные траты.

Про задание Ромео скажет, что оно связано с грядущим саммитом по поводу возможной независимости города. Он заплатит бегущим за любые данные про его участников, которые они смогут раскопать, и неважно, как они их достанут. Можно добыть сведения через знакомых, из местных источников, записей, баз данных или от свидетелей. Игрокам и ведущему стоит творчески осмыслить, какие именно данные бегущие могут найти. Подробности и виды информации описаны в главе «Подготовка к забегу».

Первое задание Ромео для игроков — встретиться с контактным лицом на вечеринке в банкетном зале отеля «Пан Пасифик» следующим вечером. Он предоставит им необходимую одежду и посоветует приехать пораньше, не брать с собой оружия и вести себя уверенно, как будто они тут часто бывают.

СЦЕНА ВТОРАЯ: «ПОД ПОКРОВОМ ХАОСА»

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

С начала саммита на улицах кипят беспорядки. Бегущим поручено, прикрываясь погромами, проникнуть на остров Совета, пробраться в посольство и украсть данные.

ОБСТАНОВКА

Ромео сдержал слово и снял для вас коттедж в Пьюаллупе. Не самый удачный район, конечно, — лишь немногим лучше Редмондской пустоши. Тут живут безработные и отчаявшиеся, в основном эльфы, зато здесь принимают почти любого неудачника. Отличное место, чтобы залечь на дно или спрятаться, однако расслабиться не получится: Пьюаллуп опасен и непредсказуем, что неудивительно из-за близости вулкана.

Некоторые улицы вымощены переработанным пластиком и застывшей лавой. Дороги где-то гладкие, где-то ухабистые, местами вздымаются скалы и образуются кратеры. Ходить и ездить неудобно, но всё же лучше, чем вообще без мостовой.

Ваше убежище выглядит как заброшенный коттедж: окна покрыты потёками грязи, а сайдинг на фасаде местами обваливается. Но замок на двери крепкий, а несущие стены, похоже, в хорошем состоянии — значит, убогий внешний вид сохраняют намеренно.

Парадную одежду вы находите в шкафу в спальне. Шикарные костюмы резко контрастируют с осыпающейся краской и барахлящей ДР в остальном доме. У вас несколько часов на отдых, после которых вы отправляетесь в отель «Пан Пасифик».

Когда вы наконец заходите в банкетный зал отеля, вас поражает царящая здесь роскошь: костюмы гостей стоят больше, чем простой служащий зарабатывает за месяц; еда настоящая, органическая, не соя или микопротеины.

Вы замечаете прекрасную эльфийку, окружённую группой людей. Заметив вас, она подходит ближе. Её платье блестит и переливается, крошечные звёзды создают вокруг неё ауру красоты. Короткие волосы подчёркивают остроту её ушей. Она приближается к вам грациозной походкой уверенной в себе хищницы.

ЗАКУЛИСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Эльфийку зовут Маргарет Телестриан. Она невинно побеседует с бегущими, похвалит Ромео и скажет, что обожает работать с ним, затем постарается умаслить команду, чтобы те не заметили, как она пытается их использовать. В конце концов она предложит бегущим по 2 000 ¥ каждому. Если они согласятся, она поделится новостью о беспорядках, которые кипят на острове Совета.

Она предложит тайно провезти бегущих на подлодке на остров Совета. Подлодка отбывает в 21:00 (примерно через два часа после встречи) с пирса 25 в Такоме и высадит команду на северо-западном берегу острова. Она хочет, чтобы персонажи игроков проникли в офис Джона Абернати и похитили данные, которые он хранит в виде распечатки. В 23:00 та же подлодка будет ждать их на месте высадки и отвезёт обратно к пирсу 25. Пилот подлодки не заберёт материал. Бегущим предстоит встретиться с Ромео у себя в убежище, обменяться с ним товарами, а уже он организует доставку для Телестриан.

Телестриан любит поторговаться, но не терпит упрямства и дерзости. Она готова накинуть ещё по 300 ¥ каждому за каждый чистый успех в проверке Переговоров. Но при сбое этой проверки она сочтёт их неопытными и откажется от них (см. «Развитие сюжета» далее).

ВЫХОД ЗА РАМКИ

На бегущих могут устроить засаду Древние — сильнейшая банда Пьюаллупа. Древние обычно нападают толпой, так что пусть противников будет вдвое больше, чем членов команды бегущих. Помните, что это отряд с профессиональным рейтингом 2: он сбежит, получив всего 2 урона (стр. 203 ОКП6). Если такой отряд потеряет командира или более половины отряда, уцелевшие тоже сбегут.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Бегущим категорически запрещается проносить оружие на вечеринку. Любое оружие (если его засекут) немедленно изымут. За кибернетическое или контрабандное оружие бегущего выставят из банкетного зала и оставят ждать остальных. В конце мероприятия бегущие могут вернуть всё изъятое оружие.

Если бегущие, торгуясь с Телестриан, получат сбой в проверке (а в проверке у неё есть Пре-

имущество), она покинет их, не сказав ни слова, сочтя их наглыми новичками, не способными поддержать разговор. В ближайшие два часа Ромео попробует сгладить недоразумение, однако бегущие получат меньше денег. При сбое бегущим предложат лишь 1 000 ¥. При критическом сбое — всего лишь 500 ¥. Кроме того, сбой и критический сбой помешают им добавить Телестриан в Знакомства (см. главу «Подведение итогов»).

ОТРЯДЫ И ПОДВИЖНЫЕ ЦЕЛИ

БОЕЦ ДРЕВНИХ
(Профессиональный рейтинг 2)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
2	3	3	2	2	2	2	3	6

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
5	5/1	С1, П2	9	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Ближний бой 4, Внимание 3, Пилотирование 1 (Наземный транспорт +2), Стрельба 3, Убеждение 5 (Запугивание +2).

Снаряжение: армированная куртка (+3), 2 × доза «Зубрилы» (+1 к Реакции, +1D6 кубик инициативы, стр. 125 ОКП6), коммуникатор (РУ 2).

Оружие:

Боевой нож [клинок, СУ 3 ф, АТК 8/2*/—/—/—, *макс. дистанция 20 метров];

«Штайр ТАП» [автоматический пистолет, СУ 2 ф, КО/НО, АТК 8/8/6/—/—, 30 (о), лазерный прицел].

КОМАНДИР ДРЕВНИХ
(Профессиональный рейтинг 3)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
3	3	3	2	2	2	2	3	6

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
6	5/1	С1, П2	9	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Ближний бой 4, Внимание 3, Пилотирование 2 (Наземный транспорт +2), Стрельба 4, Убеждение 5 (Запугивание +2).

Снаряжение: армированная куртка (+3), 2 × доза «Зубрилы» (+1 к Реакции, +1D6 кубик инициативы, стр. 125 ОКП6), коммуникатор (РУ 2).

Оружие:

Боевой нож [клинок, СУ 3 ф, АТК 8/2*/—/—/—, *макс. дистанция 20 метров];

«Штайр ТАП» [автоматический пистолет, СУ 2 ф, КО/НО, АТК 8/8/6/—/—, 30 (о), лазерный прицел].

СЦЕНА ТРЕТЬЯ: «КОПАЕМСЯ В БЕЛЬЕ»

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Бегущие проникают в посольство на острове Совета, чтобы похитить распечатки данных Джона Абернати.

ОБСТАНОВКА

Вы направляетесь к пристани Такомы и легко находите пирс 25. На конце причала из воды проступает небольшая флотилия подлодок. Каждая вмещает всего двух пассажиров, так что располагайтесь поудобнее. Надеюсь, вам не взбрело в голову притащить какое-нибудь тяжёлое оборудование или броню: для этого в лодках нет места.

ЗАЦЕПКИ

Поскольку ССШ занят беспорядками в южной части острова, охрана посольства примет наших бегущих за бунтовщиков и разделается с ними несмертельными методами.

ЗАКУЛИСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Каждый бегущий может прихватить одно двуручное оружие или два одноручных плюс всё, что персонаж может носить при себе или в рюкзаке. На каждую пару бегущих выделено по подлодке. Субмарины высадят бегущих примерно в километре к северу от искомого здания. Высадив команду и её оборудование, лодки отплывают вглубь Пьюджет-Саунда, чтобы их не засекли.

Остров Совета по большей части состоит из лесного массива, причём местная флора и фауна защищены законами Салиш-Ши. Это весьма кстати: густая чаща удобна для ловушек и охоты на животных.

Команде нужно проникнуть в трёхэтажное здание посольства. Автоматическая система безопасности, включая камеры, пассивные сенсоры и дроны, управляется с сервера Матрицы в посольстве Совета Салиш-Ши. Сервер описан далее. Паук, управляющий сервером, описан в разделе «Отряды и подвижные цели». Кроме того, бегущим нужно как-то обойти нажимную сетку

магнитный замок с детектором взлома и патруль охраны (тоже описаны в разделе «Отряды и подвижные цели»).

Нажимная сетка намеренно разбросана неравномерными фрагментами на расстоянии около 200 метров вокруг здания. Правила нажимной сетки описаны на стр. 242 ОКП6. Сетки срабатывают, когда на них наступает что-либо тяжелее 50 кг. Если сетка сработает, охрана в здании поднимет тревогу. Сетки работают бесшумно, но видны с охранного сервера ССШ.

На самом здании 12 внешних камер, охватывающих все подходы к строению, в том числе опушку леса в 100 метрах от него. У окон здания Крепкость 11, и они не открываются. Обойти камеры можно как физически (закрасить, подстрелить, заколдовать и т. п.), так и через охранный сервер ССШ (подробности для хакеров — на стр. 178 ОКП6). Если персонаж попадёт в объектив, нужно пройти проверку Скрытности + Проворства (3), чтобы его не засёк охранный паук. Если паука обезвредить, камеры не потребуют дополнительных проверок, но могут повысить розыск после миссии.

Магнитный замок на двери открывается ключом-картой. Его можно обойти по правилам со стр. 241 ОКП6. У замка рейтинг 4 и детектор взлома с тем же рейтингом. Помните про то, что это система со считывателем карт, позволяющая использовать магнитный ключ доступа.

На каждом из трёх этажей внутри здания стоят по 14 камер. Эти камеры можно обойти теми же методами, что и внешние. Как и с внешними камерами, если персонаж попадёт в объектив, нужно пройти проверку на Скрытности + Проворства (3), чтобы его не засёк охранный паук. Если паука обезвредить, камеры не потребуют дополнительных проверок, но могут повысить розыск после миссии.

В здании дежурят пять охранников. При срабатывании сигнализации охрана будет готова встретить бегущих и устроит им засаду, когда те войдут. При атаке охрана начнёт с оглушающей гранаты, чтобы обезвредить бегущих, а затем попробует добить их электрошоковыми патронами. После боя охрана вызовет патруль «Странствующих рыцарей».

Если охрана не будет ожидать бегущих, охранники продолжат патрулировать здание как

обычно. На каждом этаже дежурит по охраннику, и ещё двое сидят в караулке. Связь охранники ведут через охранный сервер ССШ. У снаряжения охранников включены беспроводные функции, оно не в режиме невидимки. Друг с другом оно не связано.

Чтобы обойти охранников, нужно пройти проверку Скрытности + Проворства против Внимания + Интуиции охранников. Если бегущих засекут, заметивший их охранник известит остальных о нарушителях. Остальные охранники вызовут патруль «Странствующих рыцарей» и попытаются перехватить бегущих.

Из-за беспорядков патруль «Странствующих рыцарей» может задержаться на 30 минут.

Проникнув в кабинет Джона Абернати, бегущим нужно найти распечатку его планов на саммит. Планы можно найти, пройдя продолжительную проверку Внимания + Интуиции (5, 1 боевой раунд). Если бегущие готовы продолжать поиски, им нужно пройти проверку Внимания + Интуиции (3); при успехе они также найдут инфотовар о Маргарет Телестриан и Дьюи Тао. Содержимое находки см. в главе «Подготовка к забегу».

После забега персонажи вернутся на место высадки, сядут на те же подлодки и отправятся в Такому. Оттуда бегущие направятся обратно в убежище, где их будет ждать Ромео. Он заберёт доклад для Телестриан, выдаст кредстики с гонораром и доплатит по 1 000 ¥ за каждый инфотовар о посетителях саммита, который добудет команда.

СЕРВЕР ССШ

Сервер всегда использует дозорный «лёд» и запускает «лёд» в таком порядке: проявляющий, пробивающий, взрывной («лёд» подробно описан на стр. 186 ОКП6).

За публичным сервером находится охранный сервер.

Матрица

ПУБЛИЧНЫЙ СЕРВЕР	ОХРАННЫЙ СЕРВЕР
П/У/ВМ/СЭ: 5/4/7/6	**П/У/ВМ/СЭ:** 6/4/5/7

ВЫХОД ЗА РАМКИ

Во время обхода нажимных сетей натравите на бегущих пару баргестов. Их параметры есть на стр. 217 ОКП6.

Если дела идут слишком легко, вы можете добавить шестого охранника, сторожащего здание, а затем отправить охрану патрулировать парами. Пусть охранники проходят командные проверки Внимания + Интуиции.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Если бегущие поднимут слишком много шума, используя мощную взрывчатку или что-то подобное, патруль «Странствующих рыцарей» прилетит по воздуху менее чем через минуту. Суверенитет острова Совета окажется нарушен, что приведёт к международному конфликту, и беспорядки выйдут из-под контроля.

ОТРЯДЫ И ПОДВИЖНЫЕ ЦЕЛИ

ПАТРУЛЬНЫЙ ССШ
(Профессиональный рейтинг 3)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
3	3	3	3	3	2	3	2	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
7	6/1	С1, П2	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Биотехнологии 2, Ближний бой 4, Внимание 4, Обман 1, Стрельба 4, Убеждение 3.

Снаряжение: бронежилет (+3, защита от холода 3), коммуникатор (РУ 3, 2/0), шлем (+1, инфразрение, субвокальный микрофон, сумеречное зрение, троды).

Оружие:

Оглушающая граната [метательное оружие, СУ 10 о/8 о/6 о, Взрыв: 15 м];

Оглушающая дубинка [дробящее оружие, СУ 5 о(э), АТК 6/—/—/—/—];

«Фичетти Секьюрити 600» [лёгкий пистолет, СУ 1 о(э), КО, АТК 11/10/7/—/—, 30 (о), электрошоковые патроны, съёмный приклад, лазерный прицел, 2 запасные обоймы].

ОХРАННЫЙ ПАУК ССШ
(Профессиональный рейтинг 3)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
2	2	3	2	4	5	4	3	4,5

КОНФ. ДЕКИ 1				КОНФ. ДЕКИ 2			
П	У	ВМ	СЭ	П	У	ВМ	СЭ
5	4	7(8)	6	7	4	6(7)	6

ПАРАМЕТРЫ В МАТРИЦЕ				ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	
14 или 13	12/4 или 11/4	С1, П5	10	10/15/+1

Навыки: Взлом 5, Внимание 4, Электроника 6.

Аугментации: киберразъём (рейтинг 2, ВМ/СЭ 5/4).

Снаряжение: кибердека «Ренраку Кицунэ» (РУ 4, П/У 7/6, 8 активных программ).

Программы: Броня, Инструментарий, Конфигуратор, Локдаун, От слеживание, Очиститель сигнала от шума, Разветвление, Эксплойт

СЦЕНА ЧЕТВЁРТАЯ: «ГАДКИЙ МИР ПОЛИТИКИ»

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Майор Рид (см. стр. 55) нанимает бегущих, чтобы те подставили влиятельного чиновника, свалив на него убийство проститутки в бунраку.

ОБСТАНОВКА

На следующий вечер вам на коммуникатор звонит Ромео. Он кратко объявляет, что у него заказ на работу, которую нужно сделать сегодня вечером. Детали он посылает вам через курьера с инфочипом. Через несколько минут вы слышите негромкий стук в дверь. С оружием наизготовку, вы осторожно открываете. Снаружи оказывается пухлощёкая девушка-дварфийка с розовым ирокезом, скучающе жующая что-то — будем надеяться, жвачку. Она протягивает вам инфочип, разворачивается и уходит, не сказав ни слова.

На инфочипе записаны детали нового дела, а также послание женщины, которую никто из вас не смог узнать. Она велит называть её «Майор». Она хочет, чтобы вы отправились в бунраку и разобрались с одним из их клиентов.

ЗАЦЕПКИ

Салоны бунраку — одно из самых ужасающих творений Шестого мира, и некоторых игроков эта сцена может шокировать. Ведущему нужно убедиться, что игроки готовы к подобной сцене. В противном случае вы вправе пропустить её.

Бунраку — это клубы, обычно принадлежащие якудзе, где держат «кукол». Эти «куклы» обычно женщины, с имплантами, позволяющими владельцу бунраку переписывать их личности, заменяя их содержимым личностного чипа. Таким образом, кукла может воспроизвести поведение любого метачеловека, зачастую им даже делают пластические операции, чтобы они выглядели соответствующе. В остальное время их держат почти как в тюрьме в ожидании нового клиента и нового личностного чипа. Куклы не помнят, что происходило, пока они были под действием чипа. Со временем они выгорают и сходят с ума, после чего от них окончательно избавляются. Зачастую эти куклы — иммигранты, задолжавшие своим «шакалам», или другие жертвы подпольного рабства.

ЗАКУЛИСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Майор Рид хочет избавиться от соперника из СКАШ, ослабить их позицию на переговорах и заполучить компромат для шантажа. Для этого она нанимает бегущих проникнуть в салон бунраку, где часто бывает Карл Деррик, и найти способ заставить его убить одну из проституток. Поскольку сама майор в сцене не участвует, нет возможности для переговоров и дополнительных вопросов. Задание требует от бегущих действовать почти вслепую. В качестве гонорара Рид предлагает бегущим по 2 500 ¥ каждому.

Есть много способов выполнить это задание, но все они малоприятны и требуют определённого рода манипуляций и мокрухи, на что могут быть согласны не все бегущие. Они могут накачать Деррика наркотой до отключки и обставить место преступления так, будто убийцей был он; с помощью магии они могут заставить его магией совершить убийство; а могут взломать личностный чип девушки, чтобы она напала первой и он убил её, защищаясь. Игроки в Shadowrun обычно применяют творческий подход в таких случаях, так что ведущему придётся импровизировать.

Фетиш Деррика — актриса Мэрилин Монро. Если бегущие ищут куклу, которой он воспользуется, — она выглядит как Мэрилин Монро. К тому же её файл личности будет называться именно так.

Попасть в салон просто, это не требует никаких проверок. Однако внутри бегущие наверняка наткнутся на несколько уровней защиты — в зависимости от того, сколько бегущих решило участвовать в задании. Защита подробно описана далее, а силы противника — в разделе «Отряды и подвижные цели».

Салон открыт круглосуточно и принимает любого, кто готов оплатить членский взнос 5 000 ¥ или знает пароль (который, например, можно выбить из выходящего клиента). Наблюдение за салоном постоянно ведут скрытые камеры, а также сами куклы. Каждая кукла снабжена камерами, микрофонами, симригами и прочими имплантами, позволяющими салону следить за клиентами. В разъёмы навыков куклам вставляют чипы, переписывающие их личности и добавляющие им набор навыков.

В любое время тут находятся восемь охранников якудзы и один маг якудзы. Сервером салона бунраку управляет охранный паук-техномант. Их главная задача — защищать кукол, поскольку в каждую вложены серьёзные деньги и только они позволяют салону окупаться.

Маг установил вокруг салона оберег с рейтингом 4 (см. стр. 145 ОКП6), не позволяющий так просто войти обладателям двойственной природы, активных источников или других явных магических эффектов. Кроме того, маг использует против буйных или недовольных клиентов заклинания управления разумом. Маг предпочитает колдовать незаметно и намеренно одевается так же, как остальные охранники, чтобы не выделяться.

В салоне шесть «номеров», каждый оборудован под желания клиентов. Есть также бар с широким ассортиментом напитков и двенадцатью сиденьями, где танцовщица на сцене развлекает клиентов, ожидающих освобождения номера.

Личностные чипы печатают в отдельном помещении в подвале, а рядом хранятся неактивные куклы. Они способны воспринимать сигналы и даже софт навыков, посланные по беспроводной связи, но личностный софт требует вставлять чип вручную в разъём навыков куклы.

Кабинет, где хранится принтер чипов, заперт на магнитный замок с кнопочной панелью и рейтингом 6 (подробнее в правилах на стр. 241 ОКП6). Пустые чипы хранятся в сейфе, запертом на биометрический магнитный замок с рейтингом 6, открыть который может только персонал.

Как и в прошлый раз, Ромео будет ждать с гонораром в коттедже. Ромео доплатит по 2 000 ¥ за каждый дополнительный инфотовар о госте саммита, который добудет команда.

СЕРВЕР САЛОНА БУНРАКУ

Сервер всегда использует дозорный «лёд» и запускает «лёд» в таком порядке: взрывной, убивающий, искрящий («лёд» подробно описан на стр. 186 ОКП6).

Устройство сервера вы найдёте слева.

Сервер аватаров хранит все личностные программы, которые записывают на чипы. Этот сервер также управляет доступом к софту навыков кукол и к вставным кодам, позволяющим превращать кукол в жестоких бойцов.Успешно пройдя проверку Электроники + Интуиции (3) (см. «Внимание в Матрице», стр. 176 ОКП6), хакер найдёт инфотовар, стоящий 2 000 ¥. Он защищён шифрованием с рейтингом 2.

Охранный сервер управляет доступом к дверям, но не к магнитному замку сейфа. Кроме того, он даёт доступ ко всем камерам.

Якудза собирают данные о своих клиентах, особенно тех, кого можно шантажировать. Этот компромат хранят на сервере данных. Успешно пройдя проверку Электроники + Интуиции (3), хакер найдёт инфотовар на Карла Деррика, Томаса Миранду и Такуто Накагаву. Содержимое находки см. в главе «Подготовка к забегу». Если хакер при проверке Внимания в Матрице получит больше 5 успехов, то он найдёт дополнительный инфотовар стоимостью в 5 000 ¥.

ВЫХОД ЗА РАМКИ

Если бегущие устроят в салоне беспорядки и будут угрожать его собственности, охранный паук якудзы может послать куклам беспроводной сигнал, который сделает их враждебными ко всем, кроме якудзы. Они схватят ближайший предмет, который можно использовать как оружие (СУ 2 о или СУ 2 ф), и будут безостановочно атаковать.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Поскольку эта сцена по большей части состоит из импровизации, ведущему может понадобиться замедлить течение событий и обдумать свои действия. Чтобы сохранить равномерный темп игры, многое придётся решать на ходу. Памятки по правилам указаны в соответствующих разделах, но если вы сомневаетесь, просто выбирайте то, что будет интереснее всего для игроков.

ОТРЯДЫ И ПОДВИЖНЫЕ ЦЕЛИ

ОХРАННЫЙ ПАУК ЯКУДЗЫ
(Профессиональный рейтинг 4)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ	РЕЗ
2	3	3	1	6	5	5	5	6	3

ПАРАМЕТРЫ В МАТРИЦЕ				
ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
11	10/3	С1, П4	11	10/15/+1

Навыки: Взлом 6, Внимание 4, Многозадачность 5, Электроника 4.
Сложные формы: Взрыв помех, Диффузия (Вычислительная мощность), Диффузия (Сетевой экран), Донос, Зеркальный аватар, Резонансный шип.

ОХРАННИК ЯКУДЗЫ
(Профессиональный рейтинг 4)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
3	4(6)	4	4(6)	3	3	4	3	4,25

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
6	8/1	С1, П2	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 3, Биотехнологии 1, Ближний бой 5, Внимание 4, Инженерное дело 1, Обман 3, Пилотирование 1, Стрельба 5, Убеждение 4 (Запугивание +2).
Аугментации: выдвижные шипы (правая рука), инфоразъём, замена мускулов (рейтинг 2).
Снаряжение: бронежилет (+3), коммуникатор (РУ 3), наушники-капельки (рейтинг 3, выборочная фильтрация звука 2, звуковой канал), очки (рейтинг 4, визуальный канал, подавление вспышек, смартлинк).
Оружие:
«Инграм Смартган XI» [пистолет-пулемёт, СУ 3 ф, КО/ДО, АТК 11/9/6/—/—, 32 (о), встроенный глушитель, 2 запасные обоймы, смартган, система газоотвода];
Шипы [клинок, СУ 3 ф, АТК 7/—/—/—/—].

МАГ ЯКУДЗЫ
(Профессиональный рейтинг 4)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ	МАГ
3	4	4	2	4	4	4	4	6	4

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
5	8/1	С1, П2	10	10/15/+1

Навыки: Астрал 4, Атлетика 2, Биотехнологии 1, Внимание 4, Воплощение 4, Зачарование 2, Колдовство 5, Пилотирование 1, Скрытность 2, Стрельба 2, Убеждение 2 (Запугивание +2).
Заклинания: Боевое чутьё, Броня, Ментальное проникновение, Обнаружение магии, Оглушающий разряд, Противоядие, Силовой барьер, Удар, Управление действиями, Управление мыслями.
Снаряжение: боевой деловой костюм (+2), коммуникатор (РУ 3), наушники-капельки (рейтинг 3, выборочная фильтрация звука 2, звуковой канал), очки (рейтинг 4, визуальный канал, подавление вспышек, смартлинк), троды.
Оружие:
«Инграм Смартган XI» [пистолет-пулемёт, СУ 3 ф, КО/ДО, АТК 11/9/6/—/—, 32 (о), встроенный глушитель, 2 запасные обоймы, смартган, система газоотвода];
Телескопический посох [дробящее оружие, СУ 4 о, АТК 8/—/—/—/—].

КУКЛА БУНРАКУ
(Профессиональный рейтинг 1)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
3	4	3	2	1	3	3	6	3,9

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
3	6/1	С1, П2	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Биотехнологии 2, Ближний бой 5 (софт навыка), Внимание 5, Обман 6, Убеждение 6 (Соблазнение +2).
Аугментации: голосовой модулятор (рейтинг 3), инфоразъём, киберглаза (рейтинг 1, визуальный канал, дубликатор сетчатки 6, камера), кибероруши (рейтинг 1, звуковой канал, микрофон), прошивка навыков (рейтинг 6), разъём навыков (ёмкость 6), симриг, узловая кортексная бомба, укреплённые суставы.
Снаряжение: коммуникатор (РУ 1), одежда.
Оружие:
Кулаки [безоружное, СУ 1 о, АТК 4/—/—/—/—].

СЦЕНА ПЯТАЯ: «НЕ РАЗБИВ ЯИЦ...»

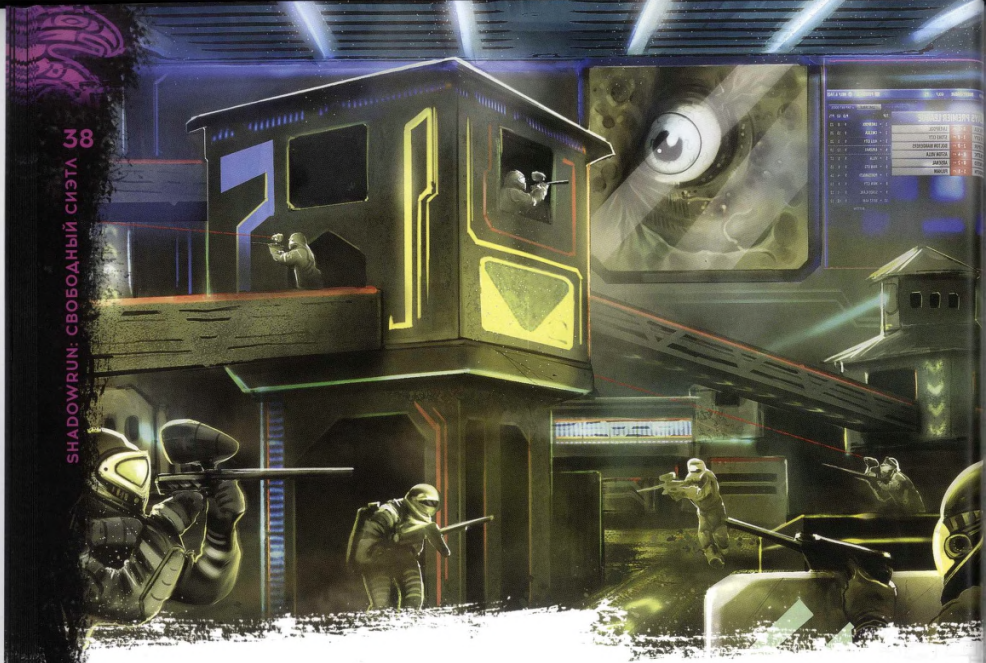
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Шань и Шунь, представители Морской Драконицы, нанимают бегущих похитить предмет из подземного хранилища. Этот предмет — массивное яйцо неизвестного дракона (впрочем, в Сиэтле, насколько известно, обитает лишь одна самка — Урубия).

ОБСТАНОВКА

Целый день Ромео не звонит вам. Вы начинаете беспокоиться, но вот наконец приходит сообщение: вас приглашают в «Подполье-93», местный клуб-бар в Пьюаллупе. Вы прибываете чуть позже 15:00, но у бара почти никого. Вы заходите и видите нескольких человек, болтающих и слоняющихся по бару. Лишь затем вы замечаете Ромео: он сидит в нише с парой самых странных металюдей, каких вы когда-либо видели.

Справа от Ромео расположился чрезвычайно приятного вида мужчина — немного ниже среднего человеческого роста, но со слегка загнутыми бивнями, напоминающими орочьи.



Слева от Ромео вы видите миловидную женщину, похожую на отражение мужчины справа. Вы понимаете, что это те самые Шань и Шунь с саммита.

Ромео дружески приглашает вас взять кресла и подсесть к ним.

ЗАКУЛИСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Большую часть встречи, пока Ромео придерживается их планов, Шань и Шунь будут молчать. Они не заинтересованы в обсуждении саммита — только задания. Переговоры ведёт Шань, она и будет говорить за двоих. Шунь, на первый взгляд, занят чем-то посторонним, но на самом деле внимательно следит за бегущими. Шань предложит бегущим по 5 000 ¥ каждому и может повысить сумму на 500 ¥ каждому за каждый чистый успех в проверке Переговоров.

Задача — проникнуть в подземное хранилище и похитить его содержимое. Шань и Шунь не скажут, за чем именно команда отправляется в хранилище, но уточнят, что предмет хрупкий и требует аккуратного обращения. Чтобы попасть в хранилище, потребуется плазменное копьё — этот высокотехнологичный прибор доставят команде промышленным дроном. Команде нужно спуститься в Андеграунд Сиэтла и поискать заброшенный тоннель. Дрон нужно доставить в указанную точку, и оттуда начнётся работа по прорезанию стены. Пройдя сквозь стену, они окажутся в хранилище.

Обнаружив предмет, бегущие должны поместить его в защитный футляр, который тоже предоставят, и доставить на склад в Такоме. Там Шань и Шунь встретят бегущих и оплатят работу.

Бегущие узнают предмет, когда увидят. Шань и Шунь откажутся обсуждать его, только скажут, что их госпоже очень важно добыть это, но она запретила говорить об этом вслух.

ВЫХОД ЗА РАМКИ

Это переговоры — тут не нужно применять насилие или раздвигать рамки. Однако, если что-то подобное случится, можете считать, что под боком есть команда охранников, готовая обезвредить буянов. Используйте параметры солдата мафии со стр. 207 ОКП6.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Возможно, кто-то из бегущих не захочет участвовать в задании от драконицы или её приспешников. В таком случае плата повышается до 7 500 каждому. Если игроки всё равно не готовы участвовать, пропустите этот сценарий. Шань будет разочарована командой, но Шунь невольно зауважает их за принципиальность. Это повлияет на исход в главе «Подведение итогов».

СЦЕНА ШЕСТАЯ: «УЖАС ГЛУБИН»

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Персонажи проникают в подземное хранилище, дерутся с метаплановым чудищем и крадут яйцо дракона.

ОБСТАНОВКА

С тех пор как Андеграунд Сиэтла стал официально признанным районом, он вызывает совсем не те впечатления, что прежде. Теперь тут ходят полицейские патрули «Странствующих рыцарей», а вокруг ведётся джентрификация. Но вам надо пробраться ещё глубже. В вентиляционной шахте, по которой вы спускаетесь, смердит, и этот едкий аромат забирается вам в самую глотку. Выбравшись из шахты, вы обнаруживаете, что сумели обойти жилые уровни и попали на территорию, которую называют Диким Андеграундом. Тут из освещения — только то, что у вас с собой, а воздух затхлый и холодный, как в могиле.

Вы слышали о вампирах, гулях и прочих гадах, которые якобы водятся в Диком Андеграунде. По привычке вы касаетесь своего оружия — это придаёт вам уверенности. Грузовой дрон «Пэкмьюл» спускается на паучьих лапах и включает прожектор, освещая тоннели. Когда свет выхватывает область перед дроном, вы слышите звук, похожий на топот убегающих лапок.

Поглядев в навигатор, вы проверяете своё местонахождение. Ваша цель примерно на востоке в паре сотен метров. Но поскольку никто не составлял карт этих тоннелей, непонятно, как туда попасть.

И тут навигатор теряет сигнал. Ну, зашибись.

Прочитайте, когда игроки прибудут в нужную зону:

Вы зашли за угол тоннеля, и воздух изменился — стал теплее и влажнее и не таким затхлым. За углом перед вами предстаёт арка из старых камней. Камни выглядят древними, как будто их складывали ещё до изобретения кирпичей. По ту сторону арки — небольшая пещера. Её пол покрыт мелкой пылью, похожей на глиняную. Задирать голову, чтобы понять высоту пещеры, бесполезно — потолок слишком высокий и стены уходят вверх в темноту. Воздух тут влажный и тёплый, почти как в тропиках. В южном конце пещеры вы видите то, что наверняка является вашей целью, — каменную стену, испещрённую письменами и рисунками. К стене приставлены две каменные статуи.

ЗАКУЛИСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Параметры дрона даны в разделе «Отряды и подвижные цели». Это «Арес Пэкмьюл», он ходит на четырёх гибких ногах, позволяющих ему легко двигаться по пересечённой местности.

Навигация в тоннелях, мягко говоря, трудная задача. Она требует продолжительной проверки Ориентирования + Интуиции (10, 1 боевой раунд), чтобы определить, в каком месте стоит использовать копьё. Помните, что при каждой последующей проверке вы бросаете на 1 кубик меньше, чем в предыдущей (стр. 37 ОКП6).

Стена, которую видят бегущие, хранит письмена на вид более древние, чем сам Сиэтл. На ней изображена группа людей, окружившая змееподобную фигуру. Если у персонажей есть подходящие навыки Экспертных знаний, они могут понять, что эти люди поклоняются змию. Статуи — это на самом деле люди, встретившие Ужас Глубин (см. далее). Успешная проверка Внимания + Интуиции (3) позволит персонажам игроков понять, что это не статуи, а окаменевшие люди.

Игрокам нужно активировать копьё и прожечь стену. Копьё прорежет стену и металл на другой её стороне за несколько боевых раундов. Если копьём управляет дрон, он будет проходить продолжительную проверку пилотирования + Прицеливания [плазменное копьё] (10, 1 боевой раунд). Если копьём управляет кто-то другой, он проходит продолжительную проверку Проворства + Инженерного дела (10, 1 боевой раунд).

Чтобы нести копьё, нужна Сила 5 или выше. Копьё постоянно тратит энергию батарей — либо

дрона, либо другого источника. По окончании миссии и копьё, и питавшее его устройство станут истощены и бесполезны.

Во время прорезания стены на игроков нападёт петрофаг. Параметры чудовища даны в разделе «Отряды и подвижные цели». Петрофаг родом с метаплана Земли. Он живёт в подземельях родного метаплана, питаясь камнями и скалами. С помощью способности Окаменение он делает органическую добычу твёрдой, прежде чем поглотить. У существа аморфное тело, которое растягивается и сжимается, позволяя ему двигаться. Кожистая шкура защищает его от большинства атак, а шесть щупалец усеяны крохотными крючками, похожими на липучки, только вместо пластмассы — кость. Петрофаг также может висеть и лазать по стенам и потолку на щупальцах. В центре аморфной массы находится то, что с натяжкой можно назвать «мордой». У твари не видно ни глаз, ни ушей, она ориентируется с помощью ощущения ауры. Вместо рта у петрофага разинутая пасть, усеянная зубами, способными крушить камни, она постоянно дрожит и пульсирует изнутри. Тварь предпочитает следить из тени, используя способность Сокрытия, чтобы скрываться, пока не будет готово к атаке. При атаке же петрофаг любит начинать со способности Окаменение, а защищается он Парализующим касанием щупалец.

Пробившись сквозь стену, игроки попадут в явно современное хранилище. Воздух тут очень жаркий, и внимательные игроки могут догадаться, что это не просто хранилище, а инкубатор. Посреди хранилища находится яйцо, окружённое золотом и самоцветами стоимостью в тысячи нюйен. Яйцо высотой примерно 1,2 метра и шириной 1 метр отлично помещается в футляр, который игрокам дали Шань и Шунь. Персонажи могут прихватить с собой и золото с самоцветами — продажа этой добычи на чёрном рынке описана в главе «Подведение итогов».

Когда игроки вернутся на склад в Такоме, там их встретят Шань и Шунь. Они заберут футляр и осторожно откроют, чтобы проверить содержимое. Убедившись, что яйцо цело, они наградят персонажей кредстиками на оговорённую сумму. Шань и Шунь необщительны, и, закрыв сделку, они ближайшим рейсом уплывут в Пьюджет-Саунд.

ВЫХОД ЗА РАМКИ

Бегущие запросто могут наткнуться в Диком Андеграунде на самых жутких тварей. Если они заблудились, пусть столкнутся с чем-то вроде дьявольских крыс (или их разновидностей) или вампиров. Параметры этих тварей даны на стр. 217–219 ОКП6.

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Тут мало что может пойти не так. Если у игроков закончатся кубики на продолжительные проверки Ориентирования в пещерах, дайте им возможность передохнуть и сосредоточиться. Это должно занять пару минут — и это отличный момент, чтобы атаковать игроков (см. «Выход за рамки») или повысить напряжение, заставив игроков ожидать атаки. Когда команда наконец передохнёт, позвольте им снова начать Ориентирование со свежим набором кубиков.

Аналогично, если истечёт набор кубиков при работе с копьём, пусть копьё отключится на минуту от перегрева. Персонажи должны будут дать ему остыть, на что уйдёт 10 боевых раундов. Остудив копьё, персонажи могут продолжить с того же места с новым набором кубиков.

ОТРЯДЫ И ПОДВИЖНЫЕ ЦЕЛИ

«АРЕС ПЭКМЬЮЛ» С ПЛАЗМЕННЫМ КОПЬЁМ

УПРАВ. (Д/Б)	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.
3/4	6	5	30	8	6	2	1

Автософт: Прицеливание [плазменное копьё, рейтинг 6].

Оружие:

Плазменное копьё [экзотическое оружие, СУ 20 ф, АТК 20/10/5/—/—].

ПЕТРОФАГ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ	МАГ
8	4	6	8	3	1	5	1	6	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
14	11/3	С1, П4	12	5/10/+1

Навыки: Астрал 4, Атлетика 6, Ближний бой 8, Внимание 8, Ориентирование 8, Скрытность 8.

Способности: Броня 6, Двойственная природа, Естественное оружие (клюв, щупальца), Обострённые чувства (обоняние, осязание), Окаменение, Парализующее касание, Разум, Сокрытие, Страх.

Уязвимости: Аллергия (солнечный свет, экстремальная), Ослабленные чувства (зрение, слух), Особое питание (камень).

Оружие:

Укус [безоружное, СУ 4 ф, АТК 10/—/—/—/—];

Щупальце [безоружное, СУ 3 о, АТК 10/—/—/—/—].

СЦЕНА СЕДЬМАЯ: «ФИНАЛЬНЫЙ МЯТЕЖ»

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Последнее задание от Томаса Миранды: он хочет узнать, как лягут карты. А именно, он хочет, чтобы бегущие похитили содержимое доклада губернатору Поттер. Ромео заказывает бегущим изменить доклад таким образом, чтобы тот будто рекомендовал независимость Сиэтла.

ОБСТАНОВКА

Под конец саммита его участники появились в местных новостях, демонстрируя дипломатичную вежливость. Вы выключаете их унылую болтовню, услышав звонок коммуникатора с незнакомого номера. Это Томас Миранда, делегат «Горизонта» на саммите.

— Доброе утро! Слышал, вы хорошо поработали на Ромео за эту неделю. Я не в курсе всех деталей, но того, что мне известно, достаточно: я хочу заказать вашей команде одно дело. — Он объясняет, что составляется доклад, основанный в том числе на информации, которую собирала команда. Доклад находится в кабинете Чака Била, и Миранда хочет, чтобы вы добыли копию доклада до того, как Бил отправит его губернатору Поттер.

Он хотел бы, чтобы вы провернули это во время дневной сессии саммита, пока все участники заняты. Он считает, что госсекретарь уведёт за собой на саммит большую часть персонала, так что его офис будет защищён слабее, чем обычно.

Ну, кто говорил, что политика — это скучно?

Прочитайте звонок от Ромео, когда бегущие проникнут в кабинет госсекретаря:

— Слыхал, вы взяли себе подработку в обход меня. Не волнуйтесь, я не против. Но будьте добры, наберите мне прежде, чем выполните задание. Возможно, мне будет выгодно, если вы подправите материалы.

ЗАКУЛИСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Миранда готов заплатить по 5 000 нюйен каждому. Такое задание требует скрытности, осторожности и абсолютно исключает убийства. Попасть в здание Секретариата не так уж сложно — это общественное здание, но придётся потрудиться, чтобы проникнуть в его кабинеты. Поскольку игроки обычно хорошо импровизируют, придумывая решения, ведущему понадобится много информации о здании, чтобы не навязывать игрокам конкретный метод.

Когда персонажи игроков проникнут в кабинет госсекретаря, им позвонит Ромео (см. «Обстановка» ранее). Добравшись до инфочипа, персонажи игроков могут перезвонить Ромео: тот предложит им ещё 2 000 ¥, если они поменяют содержимое чипа так, чтобы доклад склонялся в пользу независимости.

Здание госдепартамента — это двенадцатиэтажная махина из стекла и стали посреди Центра Сиэтла. Кабинет Била — на двенадцатом этаже здания, прямо под крышей.

На крыше есть вертолётная площадка и вход на лестничную клетку. У двери этого входа — магнитный замок для ключ-карты с рейтингом 6 и детектором взлома с рейтингом 6. Кроме того, на крыше есть четыре турели, защищающие от атаки с воздуха (турели описаны в разделе «Отряды и подвижные цели»). Вход на крыше также защищён оберегом с рейтингом 6, установленным штатными охранными магами.

На улице есть парадный вход. Любой входящий с улицы должен пройти сканирование обонятельным сканером с рейтингом 6 и OMA-сканером с рейтингом 6 (правила описаны на стр. 242 ОКП6). Кроме того, чтобы получить гостевой пропуск, надо пройти сканер GREXa с рейтингом 6.

В переулке с обратной стороны у здания есть грузовой терминал. Здесь могут незаметно грузиться и разгружаться машины и микроавтобусы малого и среднего тоннажа. Эта сторона также используется как VIP-вход, позволяющий обойти стандартный досмотр в парадной. На двери есть магнитный замок с рейтингом 6 и детектором взлома с рейтингом 6 (для той же ключ-карты, что и для выхода на вертолётную площадку). Кроме того, у двери стоит охранник, отслеживающий, кто входит и выходит. На чёрном входе также наложен оберег с рейтингом 6.

В здании есть команда охранников — 12 спецназовцев «Странствующих рыцарей». Эта команда располагается на первом этаже, а остальные десять этажей патрулируют всего двое охранников — по пять этажей каждый. На двенадцатом этаже патрулей нет — этот этаж считается слишком секретным, чтобы

держать тут частную охрану. Помимо этих бойцов, тут служат два мага-спецназовца, готовые к быстрому реагированию.

Здание в основном состоит из офисов чиновников. Им плевать, кто бродит мимо их опен-спейсов, если прохожие не слишком выбиваются из нормы. Если возникает вопрос, вызовет ли сотрудник охрану, пусть бегущий пройдёт встречную проверку Обмана + Харизмы против Внимания + Интуиции. Если выигрывает бегущий, сотрудник просто возвращается к работе. Если сотрудник побеждает с 3 чистыми успехами или более, он вызывает охрану.

Попасть на двенадцатый этаж можно на лифте или по лестнице. Лифты не позволяют подниматься выше десятого этажа без ключ-карты (считайте это магнитным замком с рейтингом 6). На лестнице расставлены датчики движения с рейтингом 6. Чтобы выйти с лестницы в любую дверь, нужно обойти магнитный замок для ключ-карты с рейтингом 6 и детектором взлома с рейтингом 6.

Двенадцатый этаж на вид не отличается от остальных, но тут работают высокопоставленные чиновники. Они с бóльшим подозрением отнесутся к незнакомцам. Пусть бегущие пройдут встречную проверку Обмана + Харизмы против Внимания + Интуиции. Если сотрудник выиграет с любым количеством чистых успехов, то он вызывает охрану.

Кабинет Била заперт на биометрический магнитный замок с рейтингом 6 и детектором взлома с рейтингом 6. В полу под дверью встроена нажимная пластина. Она настроена так, чтобы вызывать охрану, если на неё наступает нечто легче 75 кг или тяжелее 85 кг. Когда Бил сам в кабинете, он отключает пластину кнопкой у себя под столом.

Стол Била сделан из натурального красного дерева и гораздо тяжелее, чем кажется на вид. В столе есть кнопка, отключающая нажимную пластину, и ещё одна — кнопка тревоги, вызывающая охрану. Назначения кнопок никак не помечены.

В столе также спрятан личный сейф Била. Он скрыт за выдвижным ящиком и открывается отпечатком пальца Била. На нём стоит биометрический магнитный замок с рейтингом 7 и детектором взлома с рейтингом 7. В сейфе лежит инфочип с пометкой «Доклад ГС».

Файлы на инфочипе защищены инфобомбой с рейтингом 6 (см. правила на стр. 182 ОКП6) Она не уничтожает файлы при активации. Кроме того, файлы закодированы шифрованием с рейтингом 6 — его можно обойти действием Взломать файл (см. правила на стр. 180 ОКП6). Разобравшись с инфобомбой и шифрованием, можно перенести файлы на любое другое устройство действием Редактировать файл (см. правила на стр. 183 ОКП6). Содержание файлов свободно читается и подробно описано в главе «Подготовка к забегу». Бегущие могут при желании изменить файл. Скопировав файл, хакер может, если хочет восстановить снятую защиту, совершив действия Зашифровать файл и Заложить инфобомбу.

В придачу к инфочипу «Доклад ГС» тут есть ещё два чипа, помеченные «Дьюи Тао» и «Бренда Рид». Их содержание не зашифровано и не защищено, их можно скопировать действием Редактировать файл.

Если поднимется тревога, то охрана действует следующим образом:

- Охранный паук активирует блокировку всех лифтов, не позволяя им подниматься на этот этаж. На остальных этажах лифты продолжают работать.
- Охранный паук активирует блокировку всех дверей на лестничную клетку на вход, но допускает выход.
- На этаже, где поднялась тревога, гаснет свет и срабатывает сирена, сообщая персоналу, что этаж эвакуируется.
- На каждой из четырёх лестничных клеток выдвигается турель с камерой, проводящей распознавание лиц всех, кто выходит с этажа. С точки зрения правил считайте турель дроном, чьи параметры указаны в разделе «Отряды и подвижные цели».
- Сотрудники покидают этаж по лестнице и выходят через нижнюю дверь. Это занимает примерно 20 раундов боя или 60 секунд.
- Если хотите использовать дополнительный этап из раздела «Выход за рамки», сейчас для него самое время.
- Когда этаж опустеет, маги направят на него свои астральные проекции в поисках астральных следов или аур.
- Если маги засекут ауру или астральный след, охранники поднимутся по лестницам группами по трое и зачистят этаж от нарушителей.

СЕРВЕР ГОССЕКРЕТАРЯ СИЭТЛА

У госсекретаря есть свой сервер, отдельный от остального правительства Сиэтла. Сервер всегда использует дозорный «лёд» и при тревоге запускает «лёд» в таком порядке: проявляющий, выслеживающий, взрывной, чёрный.

На публичном сервере работает множество сотрудников, которые помогают посетителям искать информацию, заполнять бланки и разбираться с прочей бюрократией.

Охранный сервер управляет всеми охранными системами здания и персоналом охраны. Он контролирует камеры и другие пассивные меры защиты, а также дроны и прочие активные меры защиты. Он также управляет размещением охранников.

С операционного сервера госдепартамент управляет своей оперативной информацией. Сервер считается совершенно секретным, его безопасность охраняется на уровне национальных интересов. Если кто-то захочет выяснить, что случилось при операции, или узнать информацию о сотрудниках, искать это нужно здесь. Успешно пройдя проверку Внимания в Матрице, хакер может распознать инфотовар стоимостью от 3 000 до 10 000 ¥ (на усмотрение ведущего). Данные закодированы шифрованием с рейтингом 6.

На сервере данных хранится большинство данных сервера. Здесь можно найти всё: от письменных докладов и статей до бухгалтерии и картотеки отдела кадров. Успешно пройдя проверку Внимания в Матрице, хакер может распознать инфотовар стоимостью 2 500 ¥. Данные закодированы шифрованием с рейтингом 3.

ВЫХОД ЗА РАМКИ

Вы можете добавить ещё один этап к протоколу безопасности здания, при котором этаж заполняют «Нейроподавителем IX» (см. стр. 122 ОКП6).

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Если ваш хакер не осилит дешифровку файла, можно украсть сам чип. Это будет считаться выполнением миссии, но выдаст тот факт, что она проводилась. Последствия этого описаны в главе «Подведение итогов».

ОТРЯДЫ И ПОДВИЖНЫЕ ЦЕЛИ

ОФИЦЕР ООР «СТРАНСТВУЮЩИХ РЫЦАРЕЙ» (Профессиональный рейтинг 6)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
4	4(6)	5(8)	4(6)	5	3	4	3	2,24

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
14	10/4	С1, П5	11	10/15/+1

Навыки: Атлетика 4, Биотехнологии 2 (Первая помощь +2), Ближний бой 6, Внимание 6, Пилотирование 3, Скрытность 2, Стрельба 6 (Винтовка +2), Убеждение 4 (Запугивание +2), Электроника 2.

Аугментации: замена мускулов 2, киберглаза (альфа-имплант, рейтинг 3, визуальный канал, камера, подавление вспышек, смартлинк), кибероруши (альфа-имплант, рейтинг 2, выборочная фильтрация звука 2, глушитель колебаний, звуковой канал, улучшение звука), кожные пластины 3, прошивка рефлексов 3.

Снаряжение: доспех полной защиты со шлемом (+7), коммуникатор (РУ 4, 2/1).

Оружие:

«Арес Альфа» [винтовка, СУ 4 ф, КО/ДО/НО, АТК 4/10/9/7/2, подствольный гранатомёт АТК 4/10/6/2/—, смартган];

«Арес Предатор VI» [тяжёлый пистолет, СУ 3 о, КО/ДО, АТК 10/10/8/—/—, гелевые патроны, смартган];

2 × дымовая граната [граната, СУ —, Взрыв: 5 м];

2 × оглушающая граната [граната, СУ 10 о/8 о/6 о, Взрыв: 15 м];

оглушающая дубинка [дробящее оружие, СУ 5 о(э), АТК 6/—/—/—/—].

МАГ ООР «СТРАНСТВУЮЩИХ РЫЦАРЕЙ» (Профессиональный рейтинг 6)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ	МАГ
4	4	5	3	5	5	4	5	6	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
11	9/1	С1, П2	11	10/15/+1

Навыки: Биотехнологии 4, Ближний бой 2, Внимание 6, Воплощение 6, Колдовство 6, Пилотирование 3, Скрытность 2, Стрельба 4, Убеждение 5.

Заклинания: Автоброня, Анализ правды, Безмолвие, Боевое чутьё, Броня, Исцеление, Оглушающий шар, Разряд маны, Удар, Улучшение реакции.

Снаряжение: доспех полной защиты со шлемом (+7), коммуникатор (РУ 4).

Оружие:

«Арес Альфа» [винтовка, СУ 4 ф, КО/ДО/НО, АТК 4/10/9/7/2, подствольный гранатомёт АТК 4/10/6/2/—, смартган];

«Арес Предатор VI» [тяжёлый пистолет, СУ 3 о, КО/ДО, АТК 10/10/8/—/—, гелевые патроны, смартган];

2 × дымовая граната [граната, СУ —, Взрыв: 5 м];
2 × оглушающая граната [граната, СУ 10 о/8 о/6 о, Взрыв: 15 м];
оглушающая дубинка [дробящее оружие, СУ 5 о(э), АТК 6/—/—/—/—].

ОХРАННЫЙ ПАУК ООР «СТРАНСТВУЮЩИХ РЫЦАРЕЙ» (Профессиональный рейтинг 6)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
3	3	3	3	5	6	6	5	3,7

КОНФ. ДЕКИ 1				КОНФ. ДЕКИ 2			
П	У	ВМ	СЭ	П	У	ВМ	СЭ
7	8	6(7)	7	8	6	7(8)	7

ПАРАМЕТРЫ В МАТРИЦЕ				ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	
14 (16) или 15 (17)	13/5 или 14/5	С1, П6	11	10/15/+1

Навыки: Взлом 7, Электроника 8.
Аугментации: киберразъём [рейтинг 4, ВМ/СЭ 7/6].
Снаряжение: кибердека «Сиавасэ Кибер-6» [РУ 5, П/У 8/7, 10 активных программ].
Программы: Биоотдача, Броня, Зашифровка, Инструментарий, Конфигуратор, Локдаун, Отслеживание, Разветвление, Редактор, Фильтр биоотдачи.

ТУРЕЛЬ «АРЕС АРМС СЕНТРИ VI»

УПРАВ. (Д/Б)	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.
0	0	0	0	6	6	3	3

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС
6	6/4	С1, П5	11

Автософты: Чистый взгляд 4, Прицеливание [«ХК-227»] 4.
Оружие:
«ХК-227» [пистолет-пулемёт, СУ 3 ф, КО/ДО, АТК 10/11/8/—/—, 200 (л)].

СЦЕНА ВОСЬМАЯ: «ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ВЫБОР»

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Это скорее не полноценная сцена, а возможность для бегущих принять последние решения. За это время они уже наверняка нашли компромат на некоторых участников саммита, а также копию доклада, которую можно отредактировать. В итоге им надо придумать, что со всем этим делать.

ЗАКУЛИСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Ромео — лучший вариант, кому можно слить материал в поддержку независимости. Поскольку персонажи уже с ним связаны, это должно быть легко. Делегат СКАШ Карл Деррик скорее подходит для материалов, мешающих независимости, но к этому моменту приключения его положение шаткое, он вряд ли может быть надёжным лидером и что-либо сделать с попавшим к нему компроматом. Такуто Накагава тоже борется за то, чтобы Сиэтл остался в составе СКАШ, так что есть смысл передать информацию ему. Обе стороны жаждут заполучить материалы, которыми можно воспользоваться и по происхождению которых не будут задавать вопросов.

Подробнее о дальнейших событиях написано в разделе «Последствия» в главе «Подведение итогов».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

ПОСЛЕДСТВИЯ

По итогам саммита не будет сразу объявлено решение по независимости Сиэтла, но кое-что должно проясниться. Если персонажи подыграют **сторонникам независимости**, последствия будут такими:

- Призывы к отставке Джона Абернати станут громче, когда станет ясно, что он связан с «ХумаНацией». Он с позором уйдёт с должности. Граждане Салиш-Ши получат нового делегата в Сиэтле, который будет играть жёстче, чем Абернати. Войска Тир Тарнгира соберутся вдоль границ ССШ и Тира, но, когда всплывёт компромат, что Телестриан причастна к отходам в Цимшиане, они отступят, не вступив в схватку.
- «Горизонт» выиграет тендер на обслуживание Матрицы города и особенно сосредоточится на Редмондской пустоши. Это приведёт к новым источникам данных о людях и металюдях, особенно о безГРЕшных. Акции «Горизонта» мигом вырастут на 5%.
- «Ренраку» выиграет тендер на часть городских служб, но получит за это куда меньше.

чем они планировали изначально. Они продлят контракт на разработку «Сетевого гида» города, но потеряют возможность закрепиться надёжнее — пока что. Накагава совершит сеппуку и будет погребён с почестями в гробнице своих предков.

- Дэвэй Тао станет героем для «Тихоокеанской группы процветания», когда члены ТГП — «Ацтекнолоджи», «Боинг федерейтед», «Геатроникс» и «У-Син» получат крупные контракты на многие городские службы — вплоть до аэротакси.
- Майор Рид серьёзно укрепит позиции «Ареса» в Сиэтле и получит должность в сиэтльском филиале компании. Так военная преступница займёт влиятельную должность в стране, только что получившей независимость, и последствия этого пока неочевидны.
- Карла Деррика не переизберут. В итоге он вернётся в Вашингтон и дослужит свой единственный срок в конгрессе. Его связи с проститутками и зависимость от новакокса приведут к очень грязному и громкому разводу, и ему придётся очищать свой образ и налаживать жизнь.
- Пойдут слухи, что Урубия потеряла яйцо. Она придёт в ярость и убьёт десяток уличных бандитов в Редмонде. Она поклянётся достать виновных и обрушить на них драконий гнев. С Редмондом она договорится о компенсации за убийства, в том числе оплатит часть контракта с «Горизонтом» на Редмондской пустоши.

Если игроки подыграют **сторонникам СКАШ**, в городе начнётся хаос. Сиэтл не сможет остановить события, которые вот-вот начнутся в СКАШ, будущее города станет более неопределённым. С участниками саммита произойдут такие события:

- В Совете Салиш-Ши узнают о связях Джона Абернати с «ХумаНацией». Его немедленно заставят подать в отставку, но причину сохранят в тайне. Взамен Телестриан выиграет тендер на очистку бывшей провинции Цимшиан.
- «Горизонт» сорвёт на саммите джек-пот — крупный контракт на обслуживание Матрицы в Редмондской пустоши. Если проект сработает, у «Сингулярности» — провайдера Матрицы от «Горизонта» — появятся тысячи новых абонентов.
- «Ренраку» тоже сорвёт куш, заключив контракт на несколько миллиардов на обслуживание инфраструктуры города. Накагаву провозгласят героем, и он переедет в новый офис этажом повыше.
- ТГП потеряют позиции на Тихоокеанском Северо-Западе. Приток японских корпораций, помогающих правительству Сиэтла, заставит мелких членов ТГП задуматься о выходе из организации. Дьюи уйдёт в отставку и отправится тихо жить с семьёй в Гонконге.
- Военные преступления майора Рид станут известны общественности, и правительство КАШ немедленно заведёт на неё дело. «Арес» сбросит её как балласт и согласится выдать её и весь её отряд морпехов. Их приговорят к пожизненному заключению за уничтожение племени Карибской Лиги. Её показания также отправят под трибунал одного генерал-майора и его штаб, но они отделаются меньшими взысканиями.
- Карл Деррик будет опозорен, когда вскроются его супружеские измены, походы в салоны бунраку и пристрастие к новакоксу. Весь Вашингтон будет потешаться над ним. Жена с ним разведётся, и его жизнь покатится под откос, из которого он уже не выберется.
- Урубия обнаружит, что одно её яйцо похитили. В ярости она сожжёт целый квартал Редмонда. Она немедленно предложит компенсацию при посредничестве «Горизонта» — благо они всё равно собирались перестраивать Пустошь.

ОПЛАТА ДЕНЬГАМИ

По условиям, оговорённым с Ромео в каждой сцене, игроки получат денежный гонорар за выполнение каждого задания. Если они добыли дополнительный инфотовар сверх того, что искал Ромео, его стоимость определяется отдельно в каждой сцене. Бегущие могут также продать на чёрном рынке трофеи или инфотовары, добытые в процессе.

ОПЛАТА КАРМОЙ

Карма — своего рода вселенская награда за упорную работу, усилия и творческий подход. По окончании приключения персонажи игроков получают карму за свой личный вклад и за вклад команды в целом. Однако персонаж получит лишь часть доступной для награды кармы, а не всю. И помните, что карму можно потерять за особо жестокие и подлые действия. Отнимать карму у игроков нужно редко, но жёстко.

Не советуем ведущему заранее раскрывать, за какие действия персонажи получат

карму — пусть у игроков будет желание сыграть в приключение снова, чтобы добиться другого исхода. Кроме того, это помешает игрокам принимать свободные решения, а ведь решения — основа хорошей ролевой игры.

КАРМА КОМАНДЫ

- Раскрыть важный секрет участника саммита: 1 (можно получить только 1 за каждого участника).

Сцена 2

- Сразиться с Древними по прибытии в Пьюаллуп: 1
- Мирно разойтись с Древними по прибытии в Пьюаллуп: 2

Сцена 3

- Тревога в посольстве ССШ не поднята: 1
- При налёте на посольство ССШ нет убитых: 2

Сцена 4

- Подставить Карла Деррика по обвинению в убийстве: 1
- Подставить Карла Деррика по другому преступлению, без жертв: 2

Сцена 6

- Прорезать стену, не останавливаясь: 1
- Победить петрофага: 1

Сцена 7

- Тревога в Секретариате не поднята: 1
- При налёте на Секретариат нет убитых: 1

КАРМА ПЕРСОНАЖА

- Награда за выживание: 5
- Стойкость или отвага: 1
- Продвижение сюжета: 1
- Самостоятельный вклад в расследование: 1

ОПЛАТА ЗНАКОМСТВАМИ

Многих персонажей «Свободного Сиэтла» можно снова использовать в будущих кампаниях по Сиэтлу. В таком случае, если персонажи завязали с ними рабочие контакты, их можно использовать в будущем как знакомых. Ведущий может на своё усмотрение давать персонажам игроков любые подходящие связи. Некоторые варианты перечислены далее:

- Ромео Стил (Связь 5, Лояльность 1);
- Маргарет Телестриан (Связь 6, Лояльность 1);
- Шань (Связь 3, Лояльность 1);
- Шунь (Связь 3, Лояльность 1);
- Томас Миранда (Связь 6, Лояльность 1).

НАКОПЛЕНИЕ РЕПУТАЦИИ И РОЗЫСКА

По ходу заданий многое может повлиять на репутацию и розыск. Правила получения репутации и розыска описаны на стр. 232 ОКП6, и все они применимы к этому приключению. В этом разделе описаны конкретные действия или события, которые могут изменить персонажу игрока розыск и/или репутацию.

Сцена 2

- Убить более половины Древних: –1 репутация, +1 модификатор розыска.

Сцена 3

- Убить охрану в посольстве ССШ: +1 модификатор розыска.

Сцена 4

- Завязать драку у всех на глазах в салоне бунраку: +1 модификатор розыска.

Сцена 6

- Принести доказательства, что петрофаг убит: +2 репутации.

Сцена 7

- Есть погибшие при налёте на Секретариат: +3 модификатор розыска.

ПОДГОТОВКА К ЗАБЕГУ

Подготовка к забегу — это информация, собранная о людях, их отношениях или местах. Её можно добыть, связавшись со Знакомствами, которые могут знать нужные вам сведения, провести обширные и углублённые поиски в Матрице или сделать и то и другое. Эти таблицы помогут ведущему определить результат сбора информации.

Чтобы определить, какие сведения известны знакомому, проведите проверку его Связи + Лояльности. Если реалистично, что у знакомого могли быть связи, позволяющие получить нужную информацию, ведущему нужно добавить модификатор +2 к набору кубиков для этой проверки. От количества успехов зависит, какие сведения есть у знакомого. Чтобы выяснить, чем знакомый готов поделиться, персонаж игрока должен пройти проверку Убеждения + Харизмы, прибавив Лояльность знакомого к набору кубиков. От количества успехов зависит, какие сведения знакомый готов рассказать бесплатно. Если персонаж ведущего знает больше, чем рассказывает, персонаж игрока может докупить информацию по 100 ¥ за уровень. Знакомый не может выдать больше информации, чем знает сам.

Кроме того, полезную информацию может принести поиск в Матрице. Действие Поиск в Матрице (см. стр. 183 ОКП6) позволяет персонажам пройти продолжительную проверку Электроники + Интуиции (переменная, 10 минут) для откапывания информации. В зависимости от того, сколько времени игрок готов затратить на поиски и сколько информации доступно в публичных источниках, Поиск в Матрице может быть не менее полезен, чем знакомый. Но поскольку такая информация должна быть доступна публично, она редко бывает полезнее, чем полученная от знакомого.

Если игрок завладеет одним из ценных инфотоваров о персонаже, считайте, что ему известна вся таблица.

ЧАРЛЬЗ «ЧАК» БИЛ

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1	1	Госсекретарь Сиэтла.
2	2	Ушёл из «Горизонта» с должности вице-президента по международным отношениям.
3	3	Важная фигура в мирных переговорах между Ацтланом и Амазонией: сумел усадить стороны за один стол в самый сложный момент.
4	4	Учился в Дармутском колледже, окончил с двумя красными дипломами: по психологии и политологии.
5	5	Его отец был крайне жесток со всей семьёй. Он умер, покончив с собой.
6	—	Чак — социальный адепт, но не знал об этом до самоубийства отца.
7	—	«Горизонт» увидел в Чаке способности социального адепта во время тестирования в колледже. Ему предложили должность в «Горизонте» после смерти отца.
8	—	Чак виновен в смерти отца. Менеджеры «Горизонта» убедили его постоять за себя и за мать, он проявил магические способности и погубил отца.
9	—	Убедил одно амазонское племя сняться в подставном видео о «военных преступлениях» Ацтлана, после чего всё племя действительно перебили.

ГИЛРОЙ «РОМЕО» СТИЛ

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1	1	Родился в Бостоне, родители — люди. Переехал в Сиэтл перед тем, как пошёл в Стэнфордскую школу права.
2	2	Практикующий адвокат, работал над множеством дел.
3	3	Когда он был подростком, головорезы «Хуманиса» сожгли дом его родителей, из-за чего им пришлось переехать на Тихоокеанский Северо-Запад.
4	4	Ежегодно проводит благотворительный бал, собирая средства для «Матерей металюдей», «Орочьей реабилитационной комиссии» и прочих организаций в поддержку металюдей.
5	5	Говорят, именно с ним связывается элита, когда хочет избавиться от проблем или «порешать» их.
6	—	Активно борется с такими партиями, как «Хуманис», и использует их, чтобы подстёгивать благотворительность на нужды металюдей.
7	—	Его родители были членами «Хуманиса», но вышли из организации, когда у них родился дварф.
8	—	Некоторые члены «Хуманиса» говорят, что поддерживают контакты с родителями Стила и что у тех есть связи с агентами организации, хотя они и вышли из неё.
9	—	Спонсировал атаку «Хуманис», в которой погибли несколько орков, троллей и дварфов. С помощью этой атаки склонил общественное мнение в пользу Поправки №23.

МАРГАРЕТ ТЕЛЕСТРИАН

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1	1	О ней часто сплетничают в светских хрониках Сиэтла и жёлтой прессе Кара'сира.
2	2	Проводит благотворительные аукционы и балы на Тихоокеанском Северо-Западе.
3	3	Поддерживала несколько операций по очистке Цимшиана до того, как он вошёл в состав ССШ.
4	4	Яростная противница Совета Салиш-Ши. Часто заявляет, что те не могут грамотно содержать Цимшиан.
5	5	В Совете Салиш-Ши заявляли, что она вмешивается в племенные выборы. Официальных обвинений не последовало, но ССШ тщательно следят за Маргарет и её общением с вождями племён.
6	—	Поддерживает сохранение Сиэтла в составе СКАШ, поскольку принцы Тира опасаются, что независимый Сиэтл станет враждебен и навредит интересам Тир Тарнгира.
7	—	Подкупала (и продолжает подкупать) вождей племён Цимшиана, чтобы те позволяли свозить отходы «Телестриан индастриз» в Цимшиан.

ДЖОН АБЕРНАТИ

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1	1	Посол Совета Салиш-Ши в Сиэтле.
2	2	Член племени салиш.
3	3	У него офис в посольстве ССШ на острове Совета.
4	4	Плохо разбирается в запутанных межплеменных отношениях в ССШ.
5	5	Раньше его критиковали за излишнюю мягкость в работе с правительством Сиэтла.
6	—	Ищет компромат на губернатора Поттер, чтобы шантажировать её. Пытается занять более жёсткую позицию на переговорах с Сиэтлом.
7	—	Совет Салиш-Ши готов поддержать независимый Сиэтл, потому что ослабленный Сиэтл может стать для них удобным союзником в случае экономической войны с другими державами Тихоокеанского Северо-Запада.
8	—	Финансировал компанию «Паладин групп», которая оказалась ширмой для «ХумаНации». Он не собирался поддерживать террористов, но старается скрывать этот факт, чтобы люди не подумали о нём худого.

МАЙОР БРЕНДА РИД

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1	1	Бывший морпех КАШ, ушла в отставку в звании майора.
2	2	Устроилась в «Арес макротекнолоджи» вскоре после ухода из морпехов.
3	3	Привела с собой в штат фирмы многих бывших сослуживцев.
4	4	Попала в «Арес» во многом благодаря связям в КАШ.
5	5	Корпус морской пехоты КАШ собирался отдать её под трибунал за военные преступления в Карибской Лиге. Ушла в отставку до предъявления обвинений.
6	—	Попала в «Арес» во многом благодаря компромату, который у неё есть на руководство и политиков КАШ.
7	—	Её взвод перебил целую деревню карибских туземцев, чтобы устроить базу для морской пехоты КАШ.
8	—	«Аресу» нужен независимый Сиэтл, потому что независимость от СКАШ — это зависимость от корпораций, а «Арес» уже неплохо устроились в городе благодаря «Странствующим рыцарям».

КАРЛ ДЕРРИК

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1	1	В 2079 году был избран в палату представителей СКАШ от 2-го округа Вирджинии (это окрестности Норфолка).
2	2	В предвыборной программе обещал реформировать политику СКАШ, убрав деньги из политики и передав власть людям с помощью более прямых выборов.
3	3	В 2070 году женился на Синди Адамс. У них трое детей: Джек, Финн и Кэти.
4	4	Окончил Принстонский университет в 2068 году, дипломированный экономист.
5	5	По слухам, в 2076 году у него был роман на стороне, но это не было доказано и не повлияло на выборы.
6	—	На самом деле у него много любовниц на стороне. Сидит на разных веществах, в том числе новакоксе.
7	—	СКАШ хочет сохранить Сиэтл в своём составе по ряду причин. Сама постановка вопроса оскорбляет власти: Сиэтл должен остаться в СКАШ, потому что так положено, и нечего тут обсуждать.
8	—	Переспал с дочерью спикера палаты, за это спикер отправил Деррика в самые убогие комитеты и заваливает его законопроекты.
9	—	Из-за проблем в конгрессе Деррику будет трудно переизбраться. Он знает это и всё больше погружается в кутежи, пристрастившись к салонам бунраку.

ШАНЬ

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1–5	1–5	Публично доступной информации нет.
6	—	Шань родилась в 2061 году, в Год Кометы, в Индонезии, и вскоре её забрала Морская Драконица.
7	—	Шань — могущественный маг, её способности связаны с управлением водой и льдом.

ШУНЬ

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1–5	1–5	Публично доступной информации нет.
6	—	Шунь родился в 2061 году, в Год Кометы, в Индонезии, и вскоре его забрала Морская Драконица.
7	—	Шунь предпочитает бороться с противниками с помощью оружия и технологий. Очень вспыльчив.

УРУБИЯ

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1	1	Единственный известный взрослый западный дракон в Сиэтле, обитает в Редмонде.
2	2	Ходят слухи, что она спарилась с Каланиром, недавно проигравшим выборы в губернаторы Сиэтла.
3	3	У неё двойное гражданство: СКАШ и Совета Салиш-Ши.
4	4	Владелица «Дома веселья» — клуба в центре Редмонда.
5	5	Недавно поссорилась с мэром Рэдмонда Соней Шолль из-за разных взглядов на будущее района.
6	6	Через свой холдинг «Алые крылья» владеет несколькими предприятиями в Редмонде и по всему мегаполису.
7	7	Совладелица нескольких предприятий, связанных с добычей ресурсов, например «Олимпик Лесоповал», «Олимпик Деревообработка» и «Олимпик Питомник».
8+	8+	У неё много секретов, но драконица умеет их хранить.

МОРСКАЯ ДРАКОНИЦА

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1	1	Имя говорит само за себя — драконица, предпочитающая жить в море.
2	2	Морская Драконица не выносит металюдей. Она их регулярно пожирает.
3	3	По слухам, Морская Драконица финансирует ячейки экотеррористов, чтобы изгнать металюдей из океана. Особенно она ненавидит АО «Протеус».
4	4	Её яйца подменили без её ведома, но после изгнания драконицы Хестаби яйца к ней вернулись.
5	5	У неё есть логово в Индонезии. Оно не единственное, но самое известное — в нём она проводит встречи с другими драконами.
6	6	Ещё одно логово у неё на западном побережье Гавайев. Это подводная гора и 10 000 км^2 вокруг. Здесь она хранит драконьи яйца и проводит обширные раскопки месторождений.
7	7	Её главное логово находится в заливе Кардиган, его охраняют мерроу и водные духи.
8+	8+	У неё много секретов, но драконица умеет их хранить.

ТАКУТО НАКАГАВА

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1	1	Высокопоставленный директор «Ренраку», работает в филиале в Сиэтле.
2	2	Родился в Сиэтле, родители работали в «Ренраку». Учился в Вашингтонском университете.
3	3	Женат на Маргарет Николс, эльфийке из Сиэтла, связанной с народом салиш.
4	4	Поддержал перевод Андеграунда орков в статус района, поскольку это открывало «Ренраку» новые рынки.
5	5	Связан с синдикатом якудзы «Сётодзуми-гуми». Его личный поверенный — аудитор-кайкей из гуми — оказывает гуми юридическую поддержку.
6	—	«Ренраку» хочет сохранить Сиэтл в составе СКАШ, поскольку компания пытается восстановить свою репутацию в этой стране, а Сиэтл — жемчужина в этой короне. Многомиллиардный контракт на обслуживание города должен достаться «Ренраку», и они не хотят ставить эти переговоры под угрозу.
7	—	Финансировал атаку хакеров на узлы правительства Сиэтла, чтобы порекомендовать правительству своих специалистов по кибербезопасности.
8	—	Во время катастрофы в КЖАТе Такуто был программистом и работал над ИИ «Деус». Он лично участвовал в пытках, которые свели ИИ с ума.

ДЭВЭЙ «ДЬЮИ» ТАО

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1	1	Китайский эльф, работает на «У-Син» директором по логистике в Тихоокеанском регионе.
2	2	Родился в Гонконге в 2057 году. Женат (Вэй Юань, 2070 год). У пары двое приёмных детей: Цзэн и Цзю.
3	3	Следует ужэнь в традиции «У-Син», подчиняет свою жизнь заветам даосизма.
4	4	Возглавляет совет директоров «Тихоокеанской группы процветания» и служит посредником между «У-Син» и ТГП.
5	5	Один из директоров-основателей «Тихоокеанской группы процветания».
6	—	Помешан на контроле, пользуется магией управления разумом, чтобы контролировать любую ситуацию.
7	—	ТГП хочет «освободить» Сиэтл, считая, что так появится возможность для более тесных деловых связей с партнёрами на побережье. А ещё потому, что это будет дико бесить японские корпорации — а ТГП пойдут на всё, чтобы насолить им.
8	—	Практиковал в прошлом магию крови, хотя публично осуждает её. Это случилось однажды в детстве, ещё до того, как его обучили «У-Син», и задолго до брака. Если об этом станет известно, это разрушит его жизнь и карьеру.

ТОМАС МИРАНДА

Знакомство	Матрица	Результат
0	0	Нет полезной информации.
1	1	Директор «Горизонта» из Лос-Анджелеса, работает в подразделении охоты за талантами в «Горизонте Америка».
2	2	Орк-латинос родом из Лос-Анджелеса. Очень общительный и добрый к обездоленным.
3	3	Родился в пригороде Лос-Анджелеса и до сих пор находит время вернуться туда и поддержать деньгами район, в котором вырос.
4	4	Подчиняется напрямую Мире Кастилло, вице-президенту «Горизонта Америка».
5	5	Прежде работал с Чаком Билом, но они друг друга возненавидели холодной вежливой ненавистью.
6	—	Знает самый грязный секрет Била и шантажировал его пару раз. Никто из сотрудников Миранды этого секрета не знает.
7	—	«Горизонту» неважен результат: независимость или сохранение статуса-кво Сиэтла. Их больше интересует, как пройдёт саммит и как на этом выгадать.
8	—	Агент «Группы Докинз», приставленный к Коринн Поттер. Саммит он использует как прикрытие, чтобы подобраться к ней ближе.

ЛИКИ ТЕНЕЙ

ЧАРЛЬЗ «ЧАК» БИЛ

До недавних пор Чак Бил был корпоративным служащим — работал в пиар-отделе «Горизонта». Впервые он добился большого прорыва, когда его команду выбрали для работы с пиар-кампанией «Ареса». Он также успешно организовал переговоры по спорным вопросам между Амазонией и Ацтланом и доказал готовность выходить за рамки, чтобы достичь успешного результата. Коринн Поттер знала его ещё по службе в «Горизонте» и назначила своим госсекретарём.

Саммит станет, пожалуй, главной проверкой его умения руководить и вести переговоры. Ему посоветовали отбросить предрассудки и прислушаться ко всем делегатам. Однако он не против и нанять бегущих в тени, чтобы найти зацепки, покопаться в грязи и выяснить, насколько правдивы обещания сторон. Его действия ставят под угрозу его собственную жизнь, но могут изменить будущее Сиэтла.

> Этот чел просто очередная шишка из «Горизонта». Его взяли прямо из тамошнего руководства, и он такой же холодный и беспринципный, как все они там. Но он достаточно молод, чтобы сохранить остатки идеалов, так что на него можно повлиять. Похоже, он и правда хочет избежать насилия, но наверняка только потому, что это полезно корпорациям.
> ДиректОРК

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ	МАГ
3	2	2	3	4	6(9)	3	6	3	5,3	5

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
5	5/1	С1, П2	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Внимание 4, Обман 7, Пилотирование 2, Убеждение 7 (8), Электроника 3.
Способности адепта: Быстрое исцеление 2, Кинесика, Контроль голоса, Повышенное внимание, Предчувствие опасности, Улучшение навыка (Убеждение) 4.
Аугментации: инфоразъём, церебральный усилитель 3.
Снаряжение: боевой деловой костюм (+2), коммуникатор (РУ 5).
Оружие:
Кулаки [безоружное, СУ 2 о, АТК 5/—/—/—/—].

ГИЛРОЙ «РОМЕО» СТИЛ

Ромео родился в семье бегущих в тени из Сиэтла, которые сумели выйти из этого бизнеса, собрав компромат почти на всех в городе. Он привык к тому, что лучший способ вести дела с кем-либо — это улыбаться и поигрывать с ножом. Этот дварф, обаятельный от природы, чертовски много знает о влиятельных людях Сиэтла и является одним из лучших посредников в городе.

> Я отлично знаю Ромео. Чёрт, да все в Сиэтле, похоже, знают Ромео хотя бы понаслышке. Он может сдвигать горы своей улыбочкой. С тем, у кого такое влияние, надо быть осторожнее.
> Саундер

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ
2	2	2(4)	3	4	2(4)	5	6(9)	3	4,1

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
4	7(9)/1	С1, П2	9	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Внимание 4, Обман 6, Пилотирование 3, Стрельба 4, Убеждение 6 (Переговоры +2), Электроника 6.
Аугментации: адаптированные феромоны 3, инфоразъём, мнемонический усилитель 3, ускоритель реакции 2, церебральный усилитель 2.
Снаряжение: боевой деловой костюм (+2), коммуникатор (РУ 6, 3/1).
Оружие:
«Арес Вайпер Сливерган» [тяжёлый пистолет, СУ 3 ф (ст), КО/ДО, АТК 12/8/6/—/—, 30 (о), встроенный глушитель].

МАРГАРЕТ ТЕЛЕСТРИАН

Маргарет повезло с происхождением: она старшая дочь одного из первоначальных Телестрианов. Это позволило ей путешествовать по миру и учиться у лучших. У неё от природы дар управлять. Она остаётся холодной, как полярные льды, даже перед лицом опасности.

Маргарет — красавица даже по эльфийским меркам. У неё высокие скулы и острые уши, как и у большинства эльфов, и она ходит с короткой причёской, чтобы подчеркнуть эти отличия. В душе она эльфийская расистка, но ни за что не выдаст этого и будет отрицать подобные обвинения.

> Не вздумайте назвать её Мардж или Мэгги. Она вам кишки вырвет. Пускай она выглядит как образец красоты и мудрости, но на деле это скорпион. Если подпустить её слишком близко, она порвёт вас на куски, и вы ещё скажете ей спасибо за ценный опыт.
> Девятихвостая Кэт

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ
2	3	3	2	5	4	4	6(8)	2	5,5

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
4	7/1	С1, П2	9	10/15/+1

Навыки: Внимание 5, Обман 4, Пилотирование 2, Убеждение 6, Электроника 4.
Аугментации: адаптированные феромоны 2, инфоразъём.
Снаряжение: боевой деловой костюм (+2), коммуникатор (РУ 5, 3/0).
Оружие:
Кулаки [безоружное, СУ 1 о, АТК 5/—/—/—/—].

ДЖОН АБЕРНАТИ

Уважаемый член племени салиш, одного из крупнейших в Совете Салиш-Ши. В целом Совет поддерживает хорошие отношения с Тир Тарнгиром, но часто служит буфером между Сиэтлом и Тиром в политических и экономических конфликтах.

Абернати надевает деловой костюм, потому что таков уж современный мир, но при этом носит мокасины на ногах, потому что так ему удобно.

У Абернати офис на острове Совета, где работают его трое личных помощников и примерно дюжина сотрудников администрации. Большинство из них — добровольцы из ССШ, и с их помощью он подслушивает, что говорят на улицах про Совет и как это может повлиять на переговоры.

> Этот малый напоминает мне древних бизнесменов времён конца Кремниевой долины. Хитроумен, выглядит крутым и собранным и, что называется, благонамеренный капиталист. Он искренне считает, что творит добро, но для этого идёт по головам тех, кого не видит из своей башни из слоновой кости.
> Бык

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ
3	3	3	3	4	4	5	4	3	5,9

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
5	8/1	С1, П2	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Внимание 3, Инженерное дело 2, Обман 2, Ориентирование 2, Пилотирование 2, Убеждение 4, Электроника 4.
Аугментации: инфоразъём.
Снаряжение: боевой деловой костюм (+2), коммуникатор (РУ 5, 3/0).
Оружие:
Кулаки [безоружное, СУ 2 о, АТК 7/—/—/—/—].

МАЙОР БРЕНДА РИД

Майор Рид выглядит скромно, и люди часто недооценивают её мощь. Эта азиатская женщина среднего возраста прослужила в корпусе морской пехоты КАШ почти пятнадцать лет. Её карьере помешали слухи о совершённых ею военных преступлениях, но обвинений ей так и не предъявили. В итоге она ушла из морской пехоты в 2070 году и устроилась работать в «Арес макротехнолоджи». Сотрудников себе она набрала из бывших однополчан-морпехов.

Лицо у неё всегда суровое и строгое, что лишний раз подчёркивают волосы, стянутые в пучок. У неё крепкие мышцы опытного спортсмена. Она отлично бегает и обычно пробегает каждый день по два километра при любой погоде. Кроме того, майор Рид завоевала все возможные медали в единоборствах морской пехоты КАШ, так что в рукопашной она смертоносный противник.

> Ходят слухи, что в отставку она ушла, потому что военно-юридическая служба собиралась-таки отдать её под трибунал. Но она предпочла смыться и не стала опровергать обвинения в суде.
> Маркос

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ
4	4(6)	4(5)	4(6)	5	5	3	3	4	3,4

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
6	7 (8)/1 (2)	С1, П2 (С1, П4)	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 4, Биотехнологии 2, Ближний бой 6, Внимание 4, Ориентирование 3, Пилотирование 2, Скрытность 2, Стрельба 6, Убеждение 4 (Лидерство +2), Электроника 3.
Аугментации: инфоразъём, замена мускулов 2, прошивка рефлексов 1, регулятор сна.
Снаряжение: боевой деловой костюм (+2), коммуникатор (РУ 5, 3/0).
Оружие:
«Арес Предатор VI» [тяжёлый пистолет, СУ 3 ф, КО/ДО, АТК 10/10/8/—/—, 15 (о), смартган].

КАРЛ ДЕРРИК

Самый молодой конгрессмен в Палате представителей отличается от своих политических противников тем, что отлично владеет соцсетями и манипулирует публикой так, как старшее поколение не умеет. В предвыборной кампании сразу заявил, что его соперники до сих пор мыслят о Матрице в понятиях мегаимпульсов данных — а к 2080 году это уже смешно.

Конечно, тыкая коллег-конгрессменов носом в их техническую отсталость, он не очень-то вызвал их симпатии. Выборы он выиграл, но его спихнули на незавидную должность делегата СКАШ на переговорах с Сиэтлом. Он ярый сторонник СКАШ и не потерпит всяких непатриотичных разговоров о сепаратизме.

> Этот бедолага пролез в Конгресс только в кильватере товарищей по Архиконсервативной партии. Ему плевать на Сиэтл и его судьбу.
> Ополченец Кей-стрит

> Тогда что он забыл в Сиэтле?
> Цепница

> Просто он выбесил не того парня. В Конгрессе СКАШ уверены, что проблема Сиэтла не стоит

и выеденного яйца. Так что они послали делегатом младшенького, чтобы оскорбить и Сиэтл, и самого Деррика.

> Ополченец Кей-стрит

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ
3	3	2	3	4	1(4)	4	5	2	5

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
5	6/1	С1, П2	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 3, Внимание 3, Обман 4, Пилотирование 3, Убеждение 4 (Лидерство +2), Электроника 5.

Аугментации: инфоразъём, мнемонический усилитель 3, церебральный усилитель 3.

Снаряжение: боевой деловой костюм (+2), коммуникатор (РУ 5, 3/0).

Оружие:

Кулаки [безоружное, СУ 2 о, АТК 5/—/—/—/—].

ШАНЬ

Про Шань мало что известно. Она дрейк и отдалённо напоминает азиатского орка, только челюсть шире, нет бивней, а внизу шеи — пара жабр. Она делегат от Морской Драконицы и на людях обычно носит одежду с высоким воротом, чтобы жабры не бросались в глаза. Морскую Драконицу она называет хозяйкой, но, судя по её явно подводному облику, вполне могла бы звать её матерью.

Шань всюду ездит только со своим братом Шунем. Если Шунь всегда готов броситься навстречу опасности, то Шань спокойна и любит манипулировать. Она предпочитает подталкивать ход событий к нужному ей результату, а не открыто бороться с преградой. Видимо, из-за бесстрастной и расчётливой натуры Морская Драконица и отправила Шань на переговоры о независимости Сиэтла.

> Шунь задиристый и энергичный, а Шань холодная и расчётливая. Зато от неё проще получить помощь и выгоду. У них в паре странный инь-ян.

> Перегрин

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ	МАГ
6	3	5	6	6	5	6	6	5	6	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
8	11/1	С1, П2	12	10/15/+1

Навыки: Астрал 6, Атлетика 3, Ближний бой 3, Внимание 4, Воплощение 6, Колдовство 6, Ориентирование 5, Убеждение 6 (Переговоры +2).

Способности: Двойственная природа, Живучесть 1, Жизнь под водой, Крепкая броня 2, Крепкая магическая броня 2, Стихийная атака (холод), Сумеречное зрение.

Снаряжение: боевой деловой костюм (+2), коммуникатор (РУ 6, 3/1).

Оружие:

Клыки [безоружное, СУ 2 ф, АТК 9/—/—/—/—].

ШУНЬ

Второй дрейк на саммите, представляющий Морскую Драконицу вместе с сестрой Шань. Как и она, Шунь напоминает азиатского орка с бивнями, только челюсть шире, а внизу шеи — пара жабр. Он тоже обычно носит одежду с высоким воротом, чтобы жабры не бросались в глаза тем, кому это может не понравиться.

На этом его сходство с сестрой заканчивается. Если Шань предпочитает решать проблемы хитростью, Шунь терпеть не может предосторожности. Он всегда бросается навстречу трудностям и повергает их с наскока. Он не стесняется своей природы дрейка и связи с «хозяйкой», Морской Драконицей, и не боится вызовов.

> Меня одну настораживает, что Морская Драконица послала в Сиэтл не одного, а двух дрейков?

> Респек

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ	МАГ
7	4	6	7	5	5	5	6	5	6	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
10	11/1	С1, П2	13	10/15/+1

Навыки: Астрал 3, Атлетика 6, Ближний бой 6, Внимание 6, Воплощение 2, Колдовство 2, Ориентирование 6, Стрельба 6, Убеждение 2, Электроника 5.

Способности: Двойственная природа, Живучесть 1, Жизнь под водой, Крепкая броня 2, Крепкая магическая броня 2, Стихийная атака (огонь), Сумеречное зрение.

Снаряжение: армированная куртка (+3), коммуникатор (РУ 6, 3/1).

Оружие:

Клыки [безоружное, СУ 2 ф, АТК 9/—/—/—/—].

УРУБИЯ

После того как драконицу Хестаби изгнали из убежища на горе Шаста, Урубия стала самым могущественным драконом на Западном побережье Северной Америки. Свою царственную резиденцию она устроила в Редмонской пустоши. У неё довольно переменчивый характер: ей нравятся металюди, она с радостью принимает их и беседует с ними, но на любую угрозу (даже мнимую) она реагирует с особой жестокостью. Если решите связаться с Урубией, старайтесь её не бесить.

Ей принадлежат заведения в Редмондской пустоши и по всему Сиэтлу. Центр её империи —

«Дом веселья», где она порой танцует в естественной драконьей форме.

> Кто ещё не знает Урубию, скоро узнает. Она интересная союзница для метачеловечества, но часто конфликтует с властями. Впрочем, с ней прикольно тусоваться.
> Мика

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ	МАГ
20	7	8	40	8	8	8	8	9	10	16

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
30	16/2	С1, П2	19	10/20/+2

Навыки: Астрал 9, Атлетика 7 (Полёт +2), Ближний бой 7, Внимание 8, Воплощение 7, Колдовство 9, Убеждение 5.
Заклинания: любые, какие ей нужны.
Способности: Двойственная природа, Естественное оружие, Крепкая броня 10, Крепкая магическая броня 10, Обострённые чувства (инфразрение, обоняние, сумеречное зрение, широкодиапазонный слух), Разум, Стихийная атака (огонь), Телепатическая речь.
Оружие:
Когти/укус [безоружное, СУ 20 ф, АТК 48/—/—/—/—].

ТАКУТО НАКАГАВА

В последнюю пару десятилетий корпорации «Ренраку» в Сиэтле приходилось туго. При Брэйкхейвене «Ренраку» удалось восстановить связи с городом, но с приходом Поттер всё может пойти насмарку. Накагава не хочет раскачивать лодку и предпочёл бы сохранить Сиэтл в составе СКАШ. Он беспокоится, чтобы перемены не помешали работе, которую «Ренраку» ведёт в СКАШ в целом, и готов пойти на всё, чтобы сохранить статус-кво.

Накагава — худощавый мужчина старше среднего возраста, всю жизнь прослужил в «Ренраку». Он даже подписал согласие на переработку своего тела и тела жены после смерти, чтобы служить компании и после жизни. Десятилетия он проработал в Японии, но в конце 2076 года его перевели в Сиэтл. Его назначили делегатом «Ренраку» на саммите, поскольку начальство считает, что именно он может обеспечить стабильное будущее корпорации в Северной Америке.

> А ещё поговаривают, что он посредник между сиэтльским «Ренраку» и якудзой.
> Хан-о-завр

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ
2	3	3	2	5	5(7)	4	4	2	5,5

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
4	7/1	С1, П2	9	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Взлом 5, Внимание 3, Инженерное дело 5, Обман 3, Пилотирование 4 (Наземный транспорт +2), Убеждение 5 (Лидерство +2), Электроника 7.
Аугментации: инфоразъём, церебральный усилитель 2.
Снаряжение: боевой деловой костюм (+2), коммуникатор (РУ 6, 3/1).
Оружие:
Кулаки [безоружное, СУ 1 о, АТК 5/—/—/—/—].

ДЭВЭЙ «ДЬЮИ» ТАО

У Тао есть ещё одно прозвище — «Дутый», но никто не назовёт его так в лицо. Возраст этого китайского эльфа непонятен, но, глядя на морщинки в уголках глаз и губ, многие дают ему за пятьдесят. Его рост для эльфа чуть ниже среднего, а фигура склонна к полноте. Весёлый, добродушный и гостеприимный, любит казаться вашим дядюшкой или давним другом семьи. Его главный навык — умение слушать. Он будет дружески кивать, позволяя вам рассказывать о себе, пока вы не выболтаете все секреты, о которых и не задумывались.

> Странно, что никто толком ничего не знает про Дьюи. Ну, он работает на «У-Син» и практикует *ужэнь*, но о его делах нет почти никаких записей. Подумать только!
> Перегрин

> Он любит стирать память людям, с которыми поработал. А если это не поможет, он их подкупает. Или убивает. Не любит он оставлять следы на песке.
> Ма'фан

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ	МАГ
1	2	2	3	6	5	5	6	3	6	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
3	7/1	С1, П2	9	10/15/+1

Навыки: Астрал 5, Внимание 4, Воплощение 6, Зачарование 4, Колдовство 6 (Контрзаклинания +2), Обман 2, Ориентирование 1, Пилотирование 2, Убеждение 6.
Заклинания: Анализ правды, Магический барьер, Ментальное проникновение, Силовой барьер, Управление действиями, Управление мыслями, Ясновидение, Яснослышание.
Снаряжение: боевой деловой костюм (+2), коммуникатор (РУ 5, 3/0).
Оружие:
Кулаки [безоружное, СУ 2 о, АТК 5/—/—/—/—].

ТОМАС МИРАНДА

Плечистый и крепкий орк-латинос из окрестностей Лос-Анджелеса. Даже по меркам орков он здоровенный, на голову выше большинства орков, а меньшие метатипы рядом с ним вообще карлики. Любит вспоминать, как жил

в пригороде Лос-Анджелеса и как корпорация «Горизонт» дала ему новый смысл жизни, забрала из гетто и взяла в штат. Томас приветлив и общителен, обожает обниматься и хохочет одновременно раздражающе и заразительно.

> Короче, все уверены, что «Горизонт» посадил своего человечка губернатором, так? Но если у «Горизонта» в кармане и губернатор, и госсекретарь, зачем им делегат на саммите?
> Милашка Си-Так

> Да очень просто: все разговоры про то, что Поттер агент «Группы Докинз», полная дрекня. Я никаких серьёзных доказательств этим слухам не нахожу.
> Сноупс

> Всё не так просто. Есть две причины всей этой возни. Во-первых, приглашая своего делегата, «Горизонт» дистанцируется от своего агента из «Группы Докинз» и поддерживает её легенду. Во-вторых, если Сиэтл выйдет из СКАШ, их агент будет вообще президентом, а если не выйдет, то сохранится статус-кво. В любом случае победа за ними — так действуют мегакорпорации.
> ДиректОРК

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРЕ	СУЩ
4	2	2	5	4	5(6)	5	5	4	5,4

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
6	7/1	С1, П2	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Внимание 3, Обман 3, Пилотирование 2, Стрельба 3, Убеждение 7, Электроника 3.
Аугментации: инфоразъём, мнемонический усилитель 3, церебральный усилитель 1.
Снаряжение: боевой деловой костюм (+2), коммуникатор (РУ 7).
Оружие:
Кулаки [безоружное, СУ 3 о, АТК 7/—/—/—/—].

SHADOWRUN®

КИДАЙ КУБЫ, чтобы создать свою историю.
ЛИСТАЙ СТРАНИЦЫ, чтобы узнать истории прошедших этот путь до тебя.

Мир бегущих в тени ждёт тебя! Стань одним из его героев и открой для себя приключения невероятных бегущих Райана Меркури и Сэма Вернера! Сможешь ли ты превзойти их? Окунись в волнующие истории и испытания, следя за забегами героев книг Shadowrun. Кто знает, чем обернётся эта битва на следующей странице?

SHADOWRUN®

Эта ширма покорит сердце каждого ведущего! Почему? Потому что в ней есть множество различных карманов, трекеры для отслеживания репутации и розыска, наклейки с логотипами известных фирм, планшеты с полезными таблицами, а также сцены из жизни в Шестом мире! В карманах удобно размещать карты для отслеживания противников, на трекере можно отмечать давление компаний на игроков, а плакаты с изображениями помогут создать подходящий настрой. Организуйте информацию удобным для вас образом и проведите свои незабываемые игры!

ИГРЫ ВЛАСТИ

Метроплекс Сиэтл — знаковое место Шестого мира, которое вот-вот ждёт новая ступень эволюции. Государство СКАШ, которому он принадлежит, слабеет, и призывы к тому, чтобы Сиэтл пошёл своим путём и провозгласил независимость, слышны всё громче. Множество могущественных сторон пытаются склонить судьбу города в ту или иную сторону, и в поддержку этих интриг вливаются реки теневых денег.

В город прибывает ряд важных шишек; кто-то хочет уберечь их от опасности, а кто-то мечтает прикончить их. Для бегущих в тени это означает множество возможностей подзаработать и ещё больше возможностей попасть врагам на мушку. Героям придётся ориентироваться в ситуации, которая всё больше запутывается с каждым днём, иметь дело с продажными политиками, жестокими бандитами, коварными шпионами и соперниками, которые стремятся им помешать. Всё это может начать новую эпоху для Сиэтла — по крайней мере, для тех, кто до этого доживёт.

«Свободный Сиэтл» — приключение для настольной ролевой игры *«Shadowrun: Шестой мир»*, позволяющее погрузиться в эту редакцию и понять, как работают её правила.

18+

ISBN 978-5-907170-72-8
Артикул 717072

Under License From

RPG.HOBBYWORLD.RU | CATALYSTGAMELABS.COM | SHADOWRUNTABLETOP.COM

© 2021 The Topps Company, Inc. Все право защищены. Shadowrun и Matrix – зарегистрированные торговые марки и/или торговые марки The Topps Company, Inc. в США и/или других странах. Catalyst Game Labs и логотип Catalyst Game Labs – торговые марки InMediaRes Productions, LLC.